GAME BOY ADVANCE™

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 BLUE MOON

AGB-B4BPEUU

INSTRUCTION BOOKLET
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES

CAPCOM®

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

4 The World of Megaman
6 Cyber Clash!
8 Characters
12 Multiplayer Setup
14 Starting Up
15 Game Controls
18 Action!
20 Internet
22 Battle
28 Soul Unison
30 Blue Souls
32 Pet Screen
36 Navi Customizer
38 Network Functions
40 Free Tournament
41 Battle Chip Secrets
42 Traders
43 Items
43 Tournaments
44 Victory Guide

The two versions of this game, BLUE MOON and RED SUN, are both part of MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4. No matter which version you have, you can enjoy playing with most of the network functions described in this manual.

TO FIND OUT MORE ABOUT MEGAMAN, VISIT THE NEW EUROPEAN WEB PORTAL AT: MEGAMAN-CENTRAL.COM

THE WORLD OF MEGAMAN

The year is 200x...
This is the age of hyper-speed internet development, and everyone possesses a portable handset called a PET, or Personal Terminal.

WHAT IS A PET?

This item, which evolved from the portable telephone, is equipped with both telephone and email functions. It is very convenient since it also holds textbooks and newspapers. On top of that, it includes a humanoid program called Net Navi that can perform all kinds of actions within the network, taking the place of its human owner.

VIRUS BUSTING!

Network Society — it's a very convenient place to be, but it's not always a picnic! There are problems with computer viruses. To protect themselves against these viruses, people arm their Net Navis with battle program data called Battle Chips. Using the Battle Chips to attack computer viruses is called Virus Busting.

THE MEGAMAN™ SERIES

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK

This is the first game of the series. You battle the evil secret society WWW, which is bent on the annihilation of the Net Society! Through Lan's efforts, hacking activities have been nearly eliminated.

But the whereabouts of evil Dr. Wily, the chief villain in the story, are unknown....

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 2

In the second game of the series, you battle the evil Net Mafia Gospel that sprang up after WWW was wiped out! Lan and his friends hang on for dear life after being overthrown by Gospel's infiltration operation. Is a plan lurking behind the scenes?

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 3

You battle the resurrected Dr. Wily in this third game of the series! In a desperate battle, Lan and his friends make a furious last ditch effort with forbidden data in "The Great Disaster"!

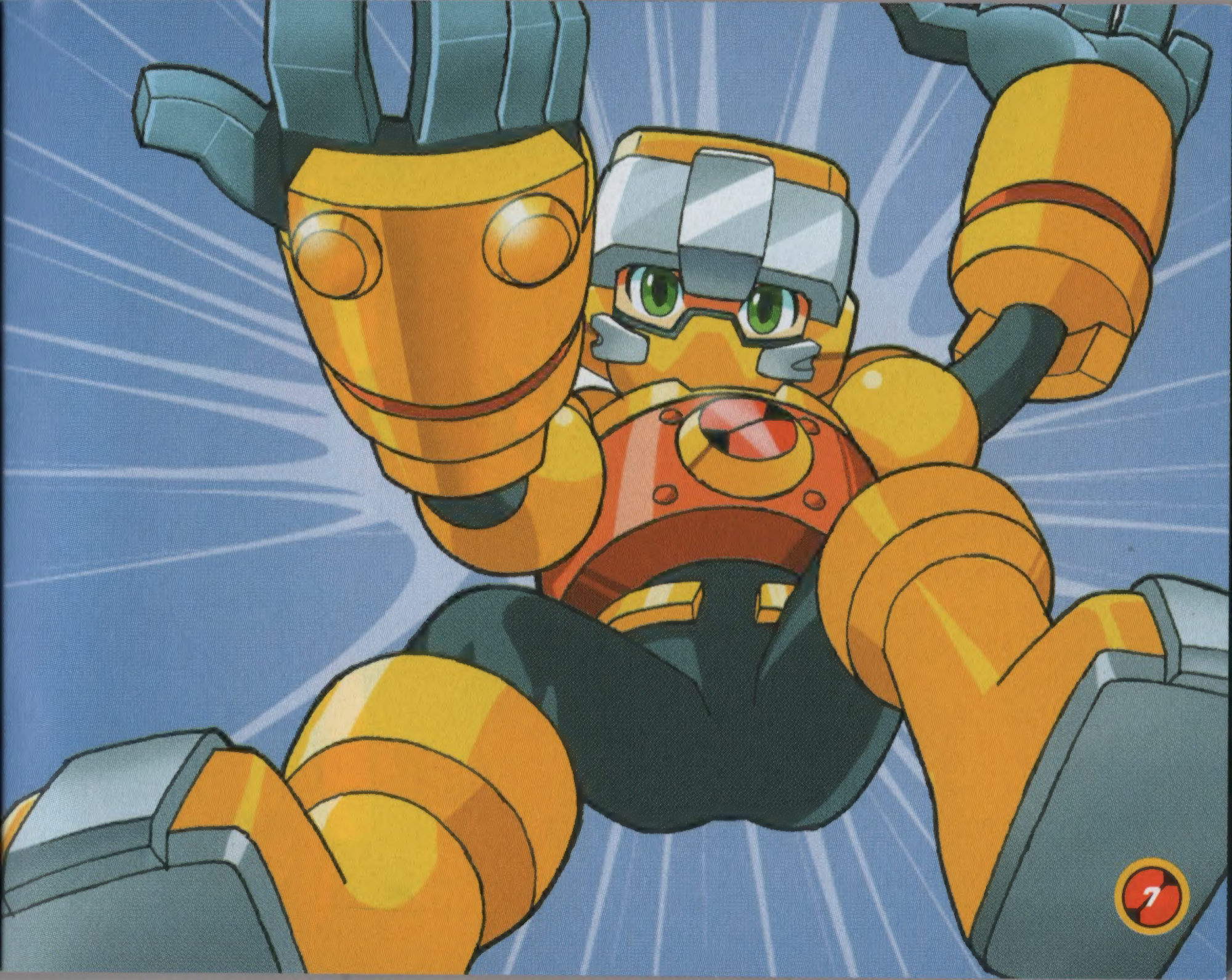
CYBER CLASH

It's been five months since their final battle with Dr. Wily. At last, Lan and Megaman return as 6th graders to tell the tale of WWW's home base. Both are eager to return to the peace of everyday life.

After breakfast one Saturday, Lan and Papa go shopping. They run into Mayl by chance in front of the stereo store. Mayl encourages Lan to get some equipment. "These stereos have cyber roll and glide. How about trying out a jack-in device?" On Mayl's advice, Lan sends Megaman a cyber stereo.

None of them know that a suspicious looking cyberbot named Shademan lurks in the Net Navi. "Ha, ha, ha! It's just about time," gloats the steely-eyed Shademan. His clash with Megaman marks the beginning of a fierce cyberspace battle!

But what's behind Shademan's bid for power?



CHARACTERS

Lan is a 6th grade student at ACDC Elementary School in ACDC Town. Though he only gets average grades, his Virus Busting craftsmanship is top notch. His best friend is Megaman, his Net Navi.
In Net Battles these two are a powerful combination.

Lan's best friend from childhood, Mayl is also his classmate. She is always there to help him out. Roll is her Net Navi. The two of them are a close-knit team with Lan and Megaman.
Dex could be called the playground bully. His Net Navi Gutsman is a powerful character who boasts about his strength. But in Net Battles, these two don't stand a chance of beating Lan and Megaman.
9

CHARACTERS (CONT)

Yai loves being the school's "little rich girl." She's brainy enough to be in Lan's grade, though she's two years younger than the rest of the class. Her Net Navi Glide is proper and dignified - a perfect butler type!

Both a 6th-grade student and government sponsored Net Battler, Chaud is cool and capable. He's solved many cyber "situations." His high-performance Net Navi Protoman is also cool and collected - and feared by net criminals!

Lan's dad, **Mr. Hikaru**, is the genius who developed Net Navi, so he knows all about every program. His scientific research keeps him tied to his lab. Fortunately, Lan's mom, **Mrs. Hikaru**, is a first-rate organiser who manages their home life smoothly.

Before his assignment as a teacher at ACDC Elementary, **Mr. Higsby** was a secret agent for WWW. After reforming himself, he opened a cafe in ACDC Town. His knowledge of Battle Chips is extensive and up to date.

MULTIPLAYER SETUP

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

LINKING THE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE

YOU NEED

2 Game Boy Advance™ systems

2 MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 Game Paks

1 Game Boy Advance™ Game Link™ cable

CONNECTING

1. Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF.
2. Insert a MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 Game Pak into each Game Boy Advance™ system.
3. Link the Game Boy Advance™ Game Link™ cable to the external extension connector on both Game Boy Advance™ systems
   The system connected to the smaller plug is 1P.
4. Turn on the systems.

The Game Boy Advance™ Game Link™ cable may malfunction if:

- It is not for the Game Boy Advance™ system.
- It is not connected correctly or has become disconnected.
- More than two Game Boy Advance™ systems are connected.

STARTING UP

MAIN MENU

On the Title screen, press START to see two options for starting the game. (If this is the first time you are playing and you have not yet saved a game, the CONTINUE option will not appear.)

NEW GAME - Start a new game from the beginning.

CONTINUE - Start the game from the point where you saved it.

(See page 36.)

SOFT RESET

Press START, SELECT and the A and B Buttons simultaneously anytime during gameplay to soft-reset the game and return to the Title screen. Use this when you want to start over from where you last saved the game.

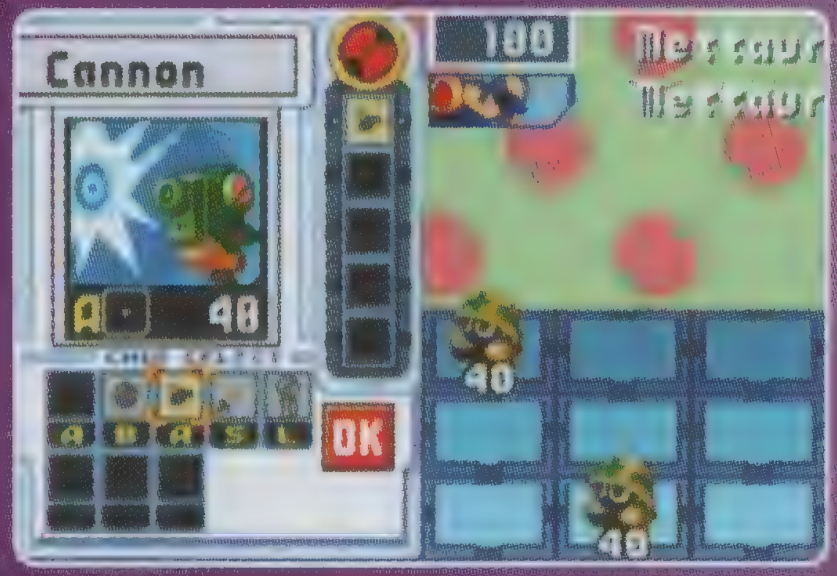
GAME CONTROLS

FIELD SCREEN

On the Field screen, you control Lan in the Real World and Megaman in the Cyber World.

- Control Pad - Move character
- A Button - Speak/Examine
- B Button - Hold down to move Close Dash menu
- R Button - Jack-in (Real World) Jack-out (Cyber World)
- L Button - Talk to Lan (Real World) Talk to Megaman (Cyber World)
- START - Open PET screen
- SELECT - Skip demo

GAME CONTROLS (CONT)



- Control Pad - Move cursor
- A Button - Select
- B Button - Cancel
- R Button - View Battle Chip explanation
- L Button - Run away
- START - Move cursor to OK
- SELECT - Hide Custom screen temporarily

BATTLE ACTION SCREEN

- Control Pad - Move Megaman
- A Button - Use Battle Chip
- B Button - Fire Buster/Hold down to fire charged shot
- R or L Button - Go to Battle Custom screen (when Custom Gauge is full)
- START - Pause
- SELECT - Not used

ACTION!

THE REAL WORLD

You progress through the game by moving back and forth between the Real World and the Cyber World. In the Real World, you play as Lan.

SPEAK/EXAMINE - Press the A Button to talk to someone you're standing by, or examine something you've found.

DASH - Press the B Button + the Control Pad to make a swift, in-line skating style move.

TALK TO MEGAMAN - Press the L Button while you're on the Field screen to talk to Megaman, who is inside the PET. If you're in trouble or don't know what to do, try asking Megaman for advice.

JACK-IN - The jack-in is the signal from the PET that lets you send Megaman into the Cyber World. To jack-in from the Real World, stand in front of electronic instruments on a computer and press the R Button.

THE CYBER WORLD

In the Cyber World, you play as Megaman. Search out enemy bosses and solve various problems while getting rid of assaulting viruses.

SPEAK/EXAMINE - Press the A Button to speak to the program and examine items. Be sure to examine the Mystery Data scattered here and there.

DASH - Press the B Button + the Control Pad to move swiftly.

SPEAK WITH LAN - Press the L Button anywhere in the Field screen to talk to Lan. If you're stuck, try asking him for advice.

JACK-OUT - Press the R Button to bail out of the Cyber World. Be careful - sometimes Megaman can't jack-out.

INTERNET

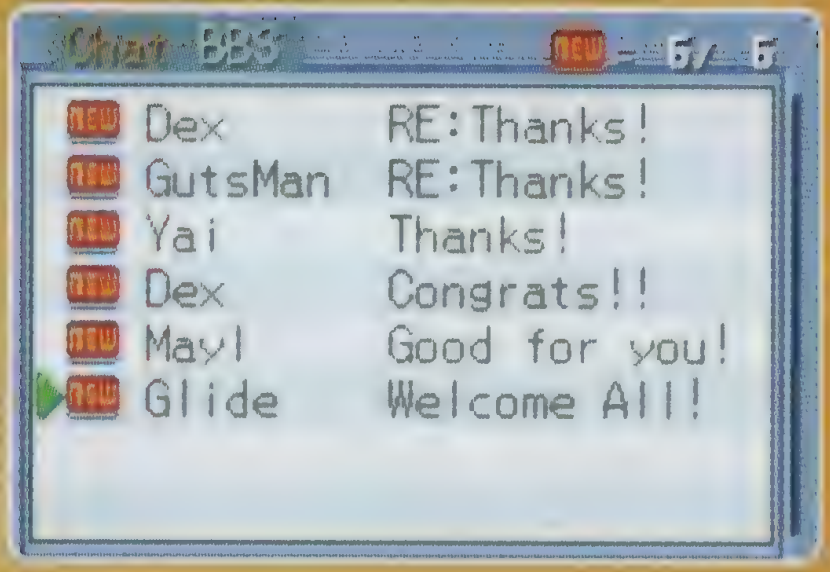
When you jack-in to Lan's room, you can go to the Internet and explore this fascinating world.

SECURITY CUBE

This item protects the Internet against viruses and other enemies. It guards the entrance to homepages, so if you can get the homepage owner's P Code, you can disarm the Security Cube.

SHOP

When you speak to a Net Merchant, a Shop screen appears. Move the cursor over an item you want and press the A Button. Chips and Navi Programs you do not yet have are displayed in green. Press the R Button to see an explanation of the item.



NOTICE BOARD

Mayl, Dex and Lan's friends' homepages are all connected on the Internet. Check the Notice Board to read the homepages and collect valuable information.

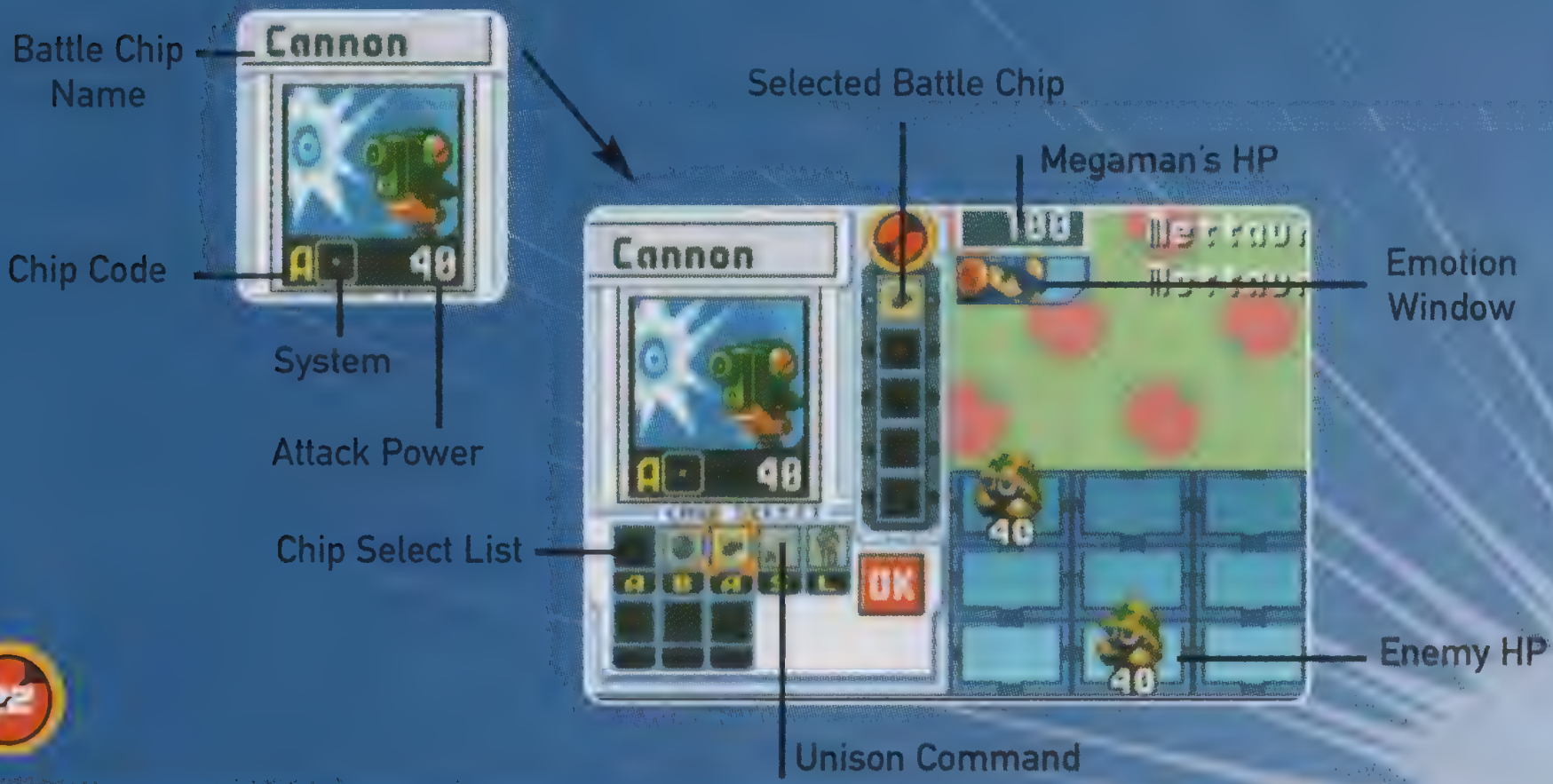
MEGAMAN TRANSMISSION

Enemies and viruses often invade the Real World's electronic devices. When this happens, jack-in to the Cyber World and send Megaman to do a number on the evil-doers. Even if dangerous events don't occur, you can still jack-in to explore the Cyber World. Check all over the Field screen for different places and things where you might be able to jack-in.

BATTLE

CUSTOM SCREEN

If you meet an enemy in the Cyber World, you'll enter into battle. First you'll be transported to the Custom screen where you can choose a chip to send to Megaman. Five chips are chosen at random from the Chip Folder and displayed in the Chip Select area. From these, choose a chip to send to Megaman. Move the cursor over the chip you want and press the A Button. Press the R Button to see an explanation of the chip before choosing it.



RULES FOR CHOOSING BATTLE CHIPS

Usually you choose one chip at a time. But if you fulfill the conditions shown at the right, you can choose up to five chips at once, and use them strategically in battle. (Chips that are not chosen in a group are dimmed in the Chip Select List.)

SENDING DATA

Once you choose a chip, move your cursor to OK and press the A Button. You will be transported to the Battle Action screen where you will operate Megaman.

UNISON COMMAND

This command lets you "unite" Souls. After choosing a chip that meets the conditions of a Soul that wants to transform, select the Unison Command to change it to the Unison Chip.(See page 29.)

EMOTION WINDOW

Megaman's Emotion status is displayed in this window. His status begins at NORMAL, but if he gets hit or takes a Counter (see page 26), his condition will worsen.

RUN AWAY

Press the L Button to run away. Whether you'll be successful or not depends on luck - the stronger the enemy is, the more difficult it is to outrun it.

BATTLE (CONT)

ACTION SCREEN

Once you choose a chip from the Custom screen, you proceed to the Action screen, where you control Megaman. Pulverise the enemy using the Chip Data you've collected.

ATTACK AREAS

Megaman moves around the Red Area. The enemy moves around the Blue Area. Neither opponent can enter the other's area, but, in some situations, if you use a special attack you can invade the enemy's area temporarily

ROCK BUSTER

Use the B Button to launch the Rock Buster. This weapon has no ammunition limits, and gets easier to fire the closer you get to your enemy. Hold down the B Button to unleash an accumulated attack!

USING A CHIP

Use the A Button to activate Chip Data sent to Megaman from the Custom screen. Chip Data appears above Megaman's head. Information at the lower left tells which chip you used and its attack power.

CUSTOM GAUGE

Once the action starts, the Custom Gauge slowly accumulates. When it is full, press the L or R Button to re-enter the Custom screen. If you use up a chip, re-enter the Custom screen to send more Chip Data to Megaman.

BATTLE (CONT)

RESULT SCREEN

If you reduce all the enemies' HP to zero, then Megaman wins and you proceed to the Result screen. This displays the time it took you to clear the stage, your Busting Level, and Data Acquired. The Busting Level is evaluated from your Virus Busting Technique.

- BUSTING LEVEL SECRETS - The higher your Busting Level gets, the more powerful the data will be that you can acquire. If you do well, you can get data the enemy has used. To raise your Busting Level you must defeat enemies quickly. But there are other secret ways. Find out what they are!

COUNTER

At the moment you think your opponent is going to release an attack, you can call out his attack with the Counter. If the Counter is right on, your opponent will be paralysed and you will have a chance to attack. Also, Megaman's Emotion Window goes into Full Synchro Status for one blast.

EMOTION WINDOW

This window reflects Megaman's state of mind. As he fights, his state of mind can change.

[illegible] - Megaman begins the battle in this state.

[illegible] - If you can see an enemy's Counter timing, the power of the next chip you use is doubled for one time. Using a chip that already has double attack power cancels Full Synchro Status.

[illegible] - Megaman loses his confidence and you cannot make a Soul Unison.

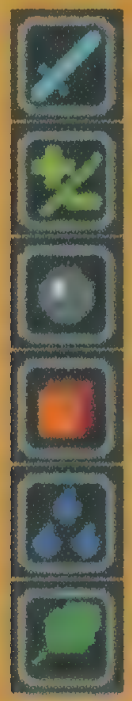
[illegible] - Megaman turns red and bends backward. The attack power of the next chip he uses will only be doubled.

[illegible] - When Megaman's Soul is saturated with evil, he is unable to do a Soul Unison. If he is on the brink of being defeated, something surprising might happen....

SOUL UNISON

As you progress through the game, the Souls of those you battle with in tournaments will resonate with Megaman. This is called Soul Unison. When you acquire a Soul, the Megaman screen on your PET screen displays the Navi Mark. You can unite those Souls when you're in battle. When you unite a Soul, Megaman transforms into a shape that resembles that Soul's Navi. He can also adopt that Soul's special abilities. Megaman reverts to his original form after three turns. You cannot transform Megaman into the same Soul twice in one battle.

A Chip System is used for Soul Unison:



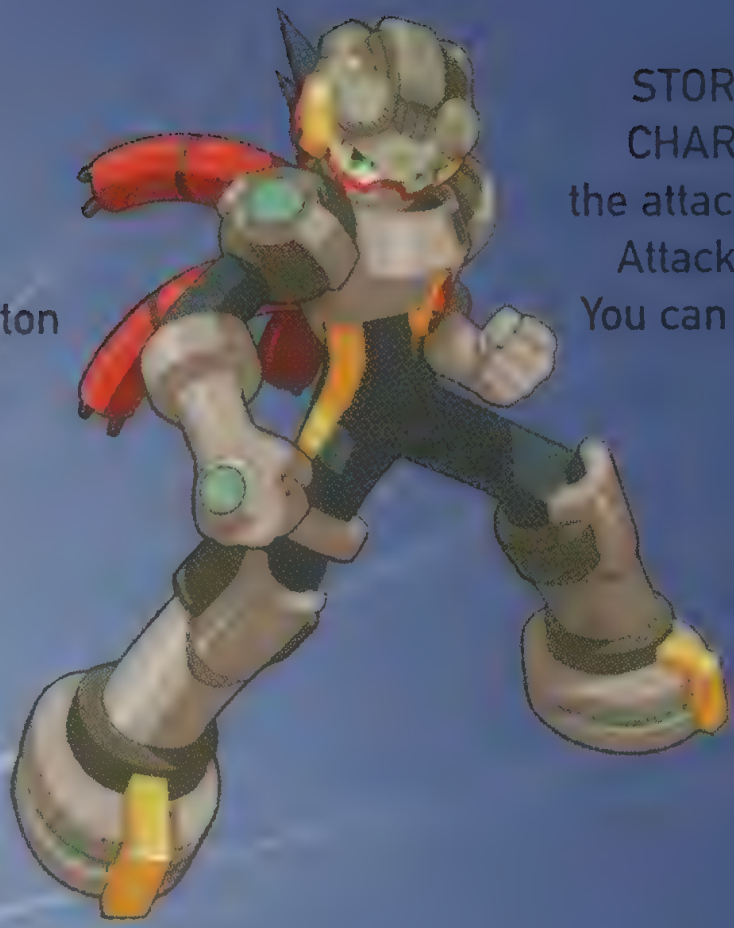
- ROLL SOUL - Recovery type
- GUTS SOUL - Earth Shattering type
- WIND SOUL - Wind type
- SEARCH SOUL - Invisible type
- FIRE SOUL - Fire type
- THUNDER SOUL - Electric type

UNISON COMMAND

Once you select the chip that is related to the Soul you want to use, choose a Unison Command at the bottom of the Custom Window. (You cannot use the Unison Function with Regular Chips.) Once you do this, the chip you chose will be changed into a Unison Chip. Select OK to jump into the Action screen where the Soul Unison is activated automatically.

BLUE SOULS

BLUE SOUL
TYPE: None
STORED ATTACK: Wide Sword
CHARACTERISTICS: Reflect with B Button + 4. Use Sort type chips for a Stored Attack to unleash a knockdown slash with double attack power.



AQUA SOUL
TYPE: Water
STORED ATTACK: Aqua Shot
CHARACTERISTICS: When used for a Stored Attack, Water type chips increase attack power by two.

NUMBER SO
TYPE: N
STORED ATTACK: Cyclo Bo
CHARACTERISTICS: Increas
the attack power of non-attrib
Attack Chips by 10 in mid-u
You can choose up to 10 chips
the Custom scre

METAL SOUL

TYPE: None

STORED ATTACK: Metal Punch

CHARACTERISTICS: Changes Buster Attack to Break Buster Attack that breaks through opponents' defenses. When used for a Stored Attack, Break Chips increase attack power by two.

JUNK SOUL

TYPE: None

STORED ATTACK: Poltergeist

CHARACTERISTICS: When performed, you put your opponent in a confused state. Junk Chips (chips usually used once in battle) appear in the Custom screen.

WOOD SOUL

TYPE: Wood

STORED ATTACK: Winter Wind

CHARACTERISTICS:

Use Wood type chips together with non-attribute chips to power up!

PET SCREEN

Press START on the Field screen to enter the PET screen.

CHIP FOLDER

The Chip Folder holds the chips you use in battle.
You start out with one folder, which you can edit.
As the game progresses, you can eventually gain two Chip Folders and one backup folder, but the backup folder cannot be edited. (You can edit the folders that you receive from other people.)

- The folder marked EQUIP is the one you are currently equipped with. To equip a folder, select it, press the A Button and select EQUIP.
- Select a folder to edit, press the A Button and then select EDIT. You will move on to the Folder Edit screen.

FOLDER EDIT SCREEN

On the Folder Edit screen, move the Control Pad ⬅/➡ to move between the Folder and Backpack. Move ⬆/⬇ to select a chip, and then select the chip you want to replace it with. This will exchange the two chips. Press the A Button twice to send out the chips.

Press START to sort the chip order or press the L/R Buttons to scroll to the next page.

BATTLE CHIP RANK DIVISION

Battle Chips are divided into three ranks according to their capability:

- REGULAR CHIP -Gray frame
- MEGA CLASS CHIP - Blue frame
- GIGA CLASS CHIP Red frame

PET SCREEN (CONT)

FOLDER EDITING RULES

- By all means fill your folders with their maximum of 30 chips.
- You can put a max of four chips of the same kind in the folder. (If their names are the same, the chips are the same, even if their codes are different.)
- You can put a max of five Mega Class chips in a folder and only one Giga Class chip. All of them must be different from each other.

REGULAR CHIPS

Regular Chips definitely appear on the Chip Select List on the Custom screen. If you do a good job of incorporating these into your game, you are sure to be victorious in battle. On the Folder screen, move your cursor over the chip you want to designate as a Regular Chip and press SELECT. When the frame comes up, that chip will be a Regular Chip. If the data size of a chip is smaller than the regular memory, you will not be able to designate it a Regular Chip. Use Items to increase the capacity of regular memory. (See page 43.)

SUB CHIPS

Sub Chips are used on the Field screen in the Cyber World. You acquire them from the Shop and from Mystery Data. Unlike Battle Chips, they can only be used once.

- MINI ENERGY - Revives your HP to 50.
- FULL ENERGY - Revives your HP completely.
- STEALTH DASH - You will meet only strong viruses for a short period of time.
- UNTRAP - Undoes traps in Mystery Data.
- ENEMY SEARCH - Enables you to face off with viruses in front of you.
- OPEN LOCK - Unlocks Mystery Data locks.

DATA LIBRARY

The Data Library is a picture gallery for Battle Chips. Data for chips you have acquired is registered here, where you can view it at any time. Chips are organised by rank, with the Regular Chips first. Press the Control Pad ➡ to switch between Mega Class, Giga Class, and P.A. Memo. The more stars that appear to the right of the chip name, the more difficult the chip is to acquire. So, can you collect all the chips?

P.A. MEMO

View a list of Program Advance combinations. (See page 41). You can only view Program Advances that you have activated.)

MEGAMAN

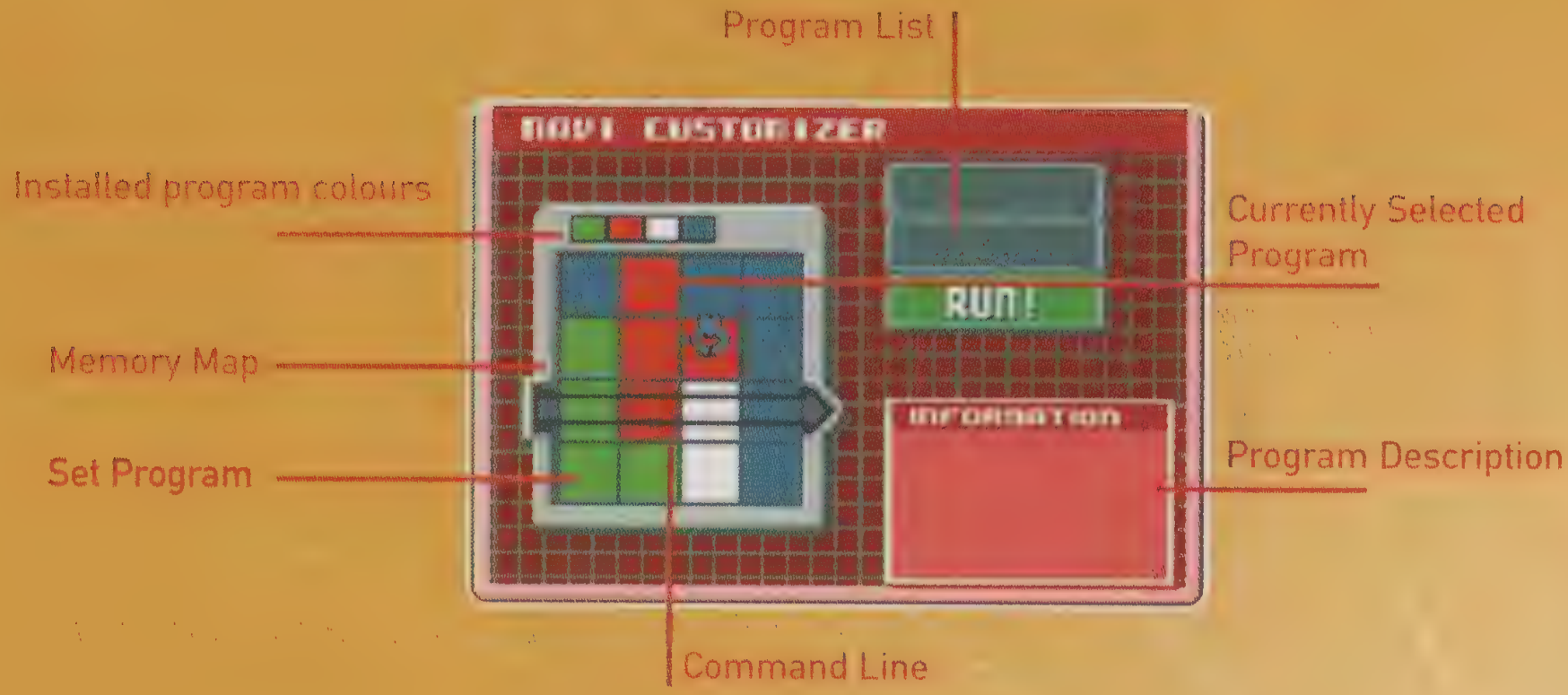
View Megaman's status as you progress through the game. From this screen you can access the Navi Customizer and Record screen.

RECORD SCREEN

View the Delete Time Record of your S Busting Level on the SP of each Navi. With My Record and BM, you can compare the BLUE MOON Record with your friends to see who has the best times. As the BM Record gets faster, the Navi Chip SP's Attack Power goes up.
Compare your records with your BLUE MOON friends!

- E-MAIL - Read email that arrives for Lan. Move the cursor ⬆/⬇ to select email to read. Press the L/R Buttons to turn pages.
- KEY ITEMS - View descriptions of Items in your possession. Use the Control Pad to switch between Items.
- COMMUNICATION - Match up communication and trade chips with your friends. (See page 39.)
- SAVE - Save your current gameplay progress. Select CONTINUE on the Main Menu to resume a game from where you saved it.

NAVI CUSTOMIZER



NAVI CUSTOMIZER

As you progress through the game, a function called Navi Customizer is added to the PET. Use it to strengthen the abilities of your Navi system by combining it with programs.
To get to this screen, first select the PET screen, then the Megaman screen, and then select NAVI CUSTOMIZER.

• Move the Control Pad ⬆/⬇ on the List of Programs to select a program to install. Press the L/R Buttons to turn pages. The selected program parts appear at the top of the Memory Map. Press the A Button to set it in place.
• To remove program parts that are already up on the Memory Map, move the Control Pad ⬅. The cursor moves to the top of the Memory Map. When you select a program to remove, the options RETURN/MOVE appear. Select RETURN.
If you select MOVE you will be able to move the program back within the map. Press SELECT to remove all the parts at once.

PROGRAMMING RULES

There are four rules for placing programs. Adhering to them will make your life easier!
• RULE 1 — Place Program Parts so they can be taken on top of the command line.
• RULE 2 — You cannot place Plus Parts on top of the command line.
• RULE 3 — You can only place matching colours next to each other.
• RULE 4 — You can install up to four Programs with different colours.
The colours you put up appear on the upper part of the Memory Map.

RUN

Once you finish setting the Program, select RUN (press START to quickly move the cursor to RUN). When OK! appears the programming is complete.

BUGS!

At this point, if you broke the rules, a Bug will occur and Megaman's condition will worsen. A Bug is an abnormality resulting from a mistake in the programming. When you end the programming process with a Bug, abnormal things will happen to Megaman in mid-battle, and programs that you installed will stop working. You could use this feature as a strategy in battle... it's all up to you.

NETWORK FUNCTIONS

In this game you can trade programs and chips, have Net Battles, and have fun with your friends in lots of other ways by using the Game Boy Advance™ Game Link™ cable (sold separately). Set up your network by following the instructions on page 12. Then select NETWORK from the PET screen. When you get to the Network screen, save your game. Then the game will be automatically saved after you trade or play in a Net Battle.

NET BATTLE

Play Network Battles with your friends.

1. Choose from three game modes:

- SINGLE BATTLE - Dueling Battle
- TRIPLE BATTLE - 2 out of 3 Battle
- GREAT BATTLE - Special Triple Battle mode exclusive to this game (this mode appears only after you clear the game and view the saved data in the ending)

2. Choose the battle type for the next mode:

- PRACTICE - Wins and losses are not counted.
- ACTUAL - Wins and losses are counted toward the Battle Results. Also, the winner can take one chip from the loser. (If the loser has only a Giga Class chip left, this type will not be available.)

3. For two players, the battle begins when you both select the same game mode.

These rules apply:

- The player who reduces the opponent's HP to zero wins.

...th turn is the final turn. Even if both players still have HP left, the battle finishes when the ... counts down to zero. The damage that you and your opponent have taken is calculated ...mpared. The player who delivered the most damage wins (regardless of leftover HP).

COMPARE

- COMPARE LIBRARY - When comparing Libraries, if you notice chips in your friend's Library that ... have, the name of that chip will be recorded in your Library. Once you know the name ...hip, you might be able to acquire it by using Mr. Higsby's Request Service. (See page 45.)
- ...PARE RECORDS - Compare BM Delete Time Records with your friends to find out the best ... BM Record Time gets better, the Navi Chip SP Battle Power increases, so it's a good idea ...re your strength with your **BLUE MOON friends.**

TRADING

- ...TTLE CHIP TRADING - You can trade chips from your backpack one at a time (except for Giga ...hips, which cannot be traded). You and your friend both choose chips, then both select YES ...plete the trade. If you just want to give a chip to your friend, you select YES and your friend ... NONE.
- ...OGRAM TRADING - Once you acquire a Navi Customizer you can trade Programs. Both you ...your friend choose PROGRAMS, then both select YES to **complete the trade.**

WAITING ROOM

The Waiting Room lets you send and receive Souls and Navis from your friend's X4.

- ACCEPT - You can receive Navis from your friend's X4. On the Navi you've received, your friend's Entry Name (up to three letters or numbers) will appear. The Navi will remember how your friend fights. You can register up to seven of your friend's Navis. If you check the Board at Mr. Higsby's Shop and open a Free Tournament, you can even engage in a Net Battle Tournament by yourself. (See pages 40 and 43.)
- EN ROUTE — Send Souls and Navis to a friend.

FREE TOURNAMENT

As you progress through the game, check the Free Space Board at Mr. Higsby's Shop. From here you can open up Free Tournaments. In Free Tournaments you can play with up to seven of the Navis you received from your friends in the Waiting Room (eight Navis total including yourself). When you do not have eight Navis available in the Waiting Room, you enter into Normal Navi or Heel Navi mode instead. The tournament progresses with Navis taking turns in order. When it's not your turn, you can watch the other Navis play.

If you want to skip this, press SELECT to end the competition. If you win a Free Tournament, you can win a Victory Prize. The prize depends on who your opponent was in the final championship round. So get your friends together and start a tournament! It's fun!

BATTLE CHIP SECRETS

Collecting Battle Chips and developing a good battle strategy is the key to conquering.

ATTACK POWER

With these chips, the amount of damage you do to an enemy with one hit is displayed. Generally, having a high level of attack power is to your advantage, but don't limit your thinking to attack range, number of hits, and so on. Judge the situation and use these chips accordingly. (Support type chips do not have an attack power display.)

CHIP SYSTEMS

There are 12 types of chips, each with different characteristics. These chips are required for Soul Unison. The 12 types are divided into four categories: Fire, Water, Electricity and Wood. Each category is compatible with the others. If you use chips against an enemy who has the same category of chip, the damage doubles.

CHIP CODES

Chip Codes are displayed with alphabet letters. On the Custom screen, you can choose chips with the same Chip Code, even if they are different types. Non-alphabet Chip Codes are marked with a star. These are wildcards and can be selected with any other Chip Codes.

PROGRAM ADVANCE

When you select Battle Chips to combine, they fuse together and transform into a chip you have never seen before. This is called a Program Advance. Try to create these - they're very powerful. Program Advances you find and combine are registered in the P.A. Memo in the PET screen Data Library.

TRADERS

CHIP TRADERS

If you put several chips into a Chip Trader Machine, one new chip will drop out. The type of chip that comes out is random. When the chip is dispensed from the machine, the game is automatically saved.

NUMBER TRADERS

You'll find Number Traders in Mr. Higsby's Shop. Enter up to eight lotto numbers. If the machine lands on those numbers you can acquire chips and items (one try per number). You can learn about lotto numbers by playing the game, so do your best to search for them.

BUG PIECE TRADERS

If you bring in Bug Fragments from around the world, the Bug Piece Trader will give you a new chip.

ITEMS & TOURNAMENTS

ITEMS

MEGAMAN STRENGTHENING ITEMS

- HP MEMORY - Increases Megaman's max HP to 20.
- REGULAR UP - Increases Regular Memory capacity from 1 to 3.
- EXPANDED MEMORY - Expands the Navi Customizer Memory Map.
- SUB MEMORY - Increases the number of Sub Chips you can hold by 1.

OTHER ITEMS

- ? CODE - Eliminates Security Cubes. (You get most of these from townspeople.)
- ??? FRAGMENTS - Scattered all over the Cyber World as Mystery Data.

TOURNAMENTS

The game progresses though three tournaments.

- Denson Town Tournament
- Eagle Tournament
- Blue Moon Tournament

The battle arrangement for the tournament is not fixed. For starters, the fighters are chosen randomly. This is why the battle combinations with your X4 friends and the Souls are different. One mission your Navi has is to reach the ending. The game is so deep that, when you make it around the X4 world the first time, you probably won't have played every aspect of the game. If you like to fight the Navis you didn't fight the first time through, select CONTINUE after the ending is cleared to bring up the Continue screen. Then select BEGIN 2ND ROUND. You will be able to play the game again with Megaman's status as well as all the chips you have.

VICTORY GUIDE

BE CAREFUL WITH HP!

Even when the battle is over, HP does not rejuvenate. In mid-battle, don't forget to use Recovery, Sub Chips, and so on to restore your energy. Also, HP is restored when an Energy Ball appears on the Result screen.

MAINTAIN FULL SYNCHRO!

The Emotion Window returns to normal when the battle ends. But if you end a battle in Full Synchro Status, you begin the next battle in Full Synchro Status. Whenever you jack-out, fight enemy bosses, and so on you revert to Normal Status.

EXPLORE!

If you use the battleground terrain well, you will have a better chance of victory. For example, the grass wall burns easily, so your Fire type attack power will be doubled. Also, if you use your Electric power on top of an ice wall, its power will be doubled.

TALK TO MEGAMAN

If you don't know what to do or are in trouble, press the L Button to talk to Megaman. He'll give you advice.

TAKE A NAP

If you don't have anything to do, take a nap in Lan's room. When you wake up, a new day - and new adventures - will begin.

BEWARE OF BUGS!

During a battle, Bugs could occur in the Navi Customizer. Check Megaman on the SET screen's Megaman screen. If a Bug appears his shape changes.

MR. HIGSBY'S REQUEST SERVICE

Try out Mr. Higsby's Chip Request Service. Chips in the Data Library are displayed on a list, and you can select any chip that has a name. Mix these up in your own library to compare and use them. Be alert, since some chips cannot be obtained.

COOPERATE WITH BLUE MOON FRIENDS!

The Navi Chip SP attack power depends on your Delete Time Record. The more you and your BLUE MOON friends compete with each other over records, the stronger each of your SPs will become. So Record Compare often!

FIGHT THE RED SUNS!

Once you clear the Great Battle the first time, the Meteor Blue Moon Giga Class Chip appears and you can obtain it. Its attack power depends on your battle results, so fight the Great Battle with your RED SUN friends often!

WAITING ROOM NAVIS

If a RED SUN Navi is in the Waiting Room, it will join the tournament battle within the story. Be sure to collect all kinds of different Navis!

SOMMARIO

49 Il mondo di Megaman
50 Cyberguerra!
52 Personaggi
56 Impostazione multiplayer
58 Inizio
59 Comandi di gioco
62 Azione!
66 Internet
66 Battle
72 Soul Unison
74 Blue Souls
76 Pet Screen
80 Navi Customizer
82 Impostazioni di rete
84 Free Tournament
85 Segreti dei Battle Chip
86 Trader
87 Oggetti
87 Tornei
88 Consigli utili

Le due versioni di questo gioco, BLUE MOON e RED SUN, fanno entrambe parte di MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4. Non importa quale versione del gioco possiedi, puoi divertirti usando la maggior parte delle funzioni di rete descritte in questo manuale.

PER SAPERNE DI PIÙ SU MEGAMAN VAI SUL NUOVO SITO EUROPEO: MEGAMAN-CENTRAL.COM

IL MONDO DI MEGAMAN

Siamo nell'anno 200x...
Internet è in rapida espansione e tutti possiedono un microtelefono portatile chiamato PET, o Personal Terminal (terminale personale).

COS'È UN PET?

Questo oggetto, evoluzione del telefonino portatile, dispone di funzioni di telefono e di posta elettronica.
È molto utile perché contiene anche libri di testo e quotidiani. Inoltre include un programma di navigazione umanoide chiamato Net Navi che sostituisce l'uomo ed è in grado di eseguire operazioni di rete di ogni genere .

VIRUS BUSTING! (eliminazione virus)

Network Society (società della rete) — è molto utile, ma non è sempre il luogo più sicuro in cui vivere! I virus possono creare grandi problemi. Per proteggersi da questi virus molte persone "armano" i loro Net Navi con programmi di combattimento chiamati Battle chip.
L'uso dei Battle chip per attaccare i virus che infestano un computer si chiama Virus Busting.

IL DI MEGAMAN™

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK

Questo è il primo gioco della serie. Combatti contro la malvagia società segreta WWW, intenta a distruggere la Net Society! Grazie all'impegno di Lan le incursioni degli hacker sono state quasi eliminate del tutto.

Ma le coordinate del malvagio Dr. Wily, capo dei cattivi, sono ancora sconosciute...

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 2

Nel secondo gioco della serie combatti il malvagio Net Mafia Gospel, nato dopo la sconfitta di WWW!

Lan e i suoi amici cercano di resistere strenuamente dopo essere stati attaccati dagli infiltrati di Gospel. Ci sarà un piano segreto?

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 3

Combatti contro il Dr. Wily in questo terzo gioco della serie! In un disperato combattimento, Lan e i suoi amici impegnano tutte le loro energie usando i dati proibiti nel "The Great Disaster" (il grande disastro)!

CYBERGUERRA

Sono passati 5 mesi dall'ultimo combattimento con il Dr. Wily. Finalmente Lan e Megaman tornano a scuola e raccontano l'avventura di WWW. Entrambi non vedono l'ora di tornare alla loro pacifica quotidianità.

Un sabato, dopo colazione, Lan e Papa vanno a fare shopping. Per caso incontrano Mayl nel negozio di hi-fi. Mayl incoraggia Lan a fare un po' di acquisti. "Questi apparecchi hanno Roll e Glide!. Che ne pensi se proviamo questi qui?" Su consiglio di Mayl Lan manda a Megaman un cyberstereo.

Ma nessuno si è accorto che un cyberbot sospetto di nome Shademan si aggira per il Cyber Mondo.
"Ah, ah, ah! È solo una questione di tempo", borbotta Shademan con i suoi occhi di acciaio.
Il suo scontro con Megaman segna l'inizio di una battaglia cyberspaziale all'ultimo sangue!

Cosa ci sarà dietro all'offerta di potere di Shademan?

PERSONAGGI

Lan frequenta la sesta classe alla scuola elementare ACDC nella città di ACDC. Nonostante i suoi voti appena sufficienti, Lan è un genio del Virus Busting. Il suo miglior amico è Megaman, il suo Net Navi.
Nelle battaglie di rete sono una combinazione micidiale.

L'amica d'infanzia di Lan, Mayl, è anche la sua compagna di classe. Gli è sempre accanto e pronta a dargli una mano. Roll è il suo Net Navi. Entrambi sono alleati di Lan e Megaman.

Dex potrebbe essere definito come il bullo della scuola. Il suo Net Navi Gutsman è un personaggio molto forte che si vanta della sua forza immane. Ma nelle battaglie di rete non hanno alcuna speranza di sconfiggere Lan e Megaman.

PERSONAGGI (CONT)

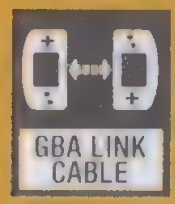
Yai adora essere considerata la "ragazzina ricca" della scuola. È abbastanza intelligente da essere in classe con Lan ma è due anni più giovane del resto della classe. Il suo Net Navi Glide è efficientissimo - un perfetto maggiordomo!

Chaud è in sesta classe ed è un tipo molto sveglio; la sua attività da Net Battler (guerriero di rete) è sponsorizzata dal governo. Ha risolto molti "cybermisteri". Il suo supertecnologico Net Navi Protoman è sempre al suo fianco e molto temuto dai criminali della rete!

Il padre di Lan, il Sig. Hikaru, è il genio che ha sviluppato il Net Navi e ne conosce tutte le funzioni. È sempre chiuso nel suo laboratorio intento nelle sue ricerche.
Per fortuna la mamma di Lan, la signora Hikaru, è una perfetta casalinga che tiene tutto perfettamente sotto controllo.

Prima di ricevere il suo ruolo da insegnante alla scuola elementare ACDC il signor Higsby era un agente segreto per la WWW. Dopo aver abbandonato tutto ha aperto un caffè a ACDC. Conosce perfettamente tutti i segreti dei Battle chip.

IMPOSTAZIONI MULTIGIOCATORE



QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ .

CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™

...RIBUTO DI:

...me Boy Advance™

...ssetta di gioco MEGAMAN™
...TLE NETWORK 4

...vo Game Link™ per Game Boy
...ce™

CONNESSIONE

1. Assicurati che entrambi i Game Boy Advance™ siano spenti.
2. Inserisci una cassetta di gioco MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 in ciascuno dei Game Boy Advance™.
3. Collega il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ al connettore esterno ad entrambi i Game Boy Advance™. Il Game Boy Advance™ connesso alla presa più piccola corrisponde al g1.
4. Accendi i Game Boy Advance™.

Il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ potrebbe non funzionare correttamente nei seguenti casi:

- Non è per Game Boy Advance.
- Non è connesso correttamente o si è disconnesso.
- Ci sono più di due Game Boy Advance™ connessi

INIZIO DEL GIOCO

MENU PRINCIPALE

Nella schermata del titolo premi START per visualizzare le due opzioni per avviare il gioco. (Se è la prima volta che giochi e non hai ancora salvato alcuna partita l'opzione CONTINUE non apparirà.)

NEW GAME - Comincia una partita dall'inizio.
CONTINUE - Gioca una partita dal punto in cui hai salvato i progressi.
(Vedi pag. 80)

SOFT RESET

Premi START, SELECT o i pulsanti A e B contemporaneamente durante una partita per tornare alla schermata del titolo. Usa questa opzione quando desideri continuare a giocare dal punto in cui hai salvato l'ultima volta.

GAME CONTROLS

SCHERMATA DI GIOCO

In questa schermata puoi controllare Lan nel Real World (Mondo Reale) e Megaman nel Cyber World (Cyber Mondo)

- Pulsantiera di comando + – Muovi personaggio
- Pulsante A - Parla/Esamina
- Pulsante B - Muovi/chiudi menu/attacco in scivolata (tieni premuto)
- Pulsante R - Entra (Mondo Reale) Esci (Cyber Mondo)
- Pulsante L - Parla con Lan (Mondo Reale) Parla con Megaman (Cyber Mondo)
- START - Accedi alla schermata PET
- SELECT - Salta demo

COMANDI DI GIOCO (CONT)

- Pulsantiera di comando + - Muovi cursore
- Pulsante A - Seleziona
- Pulsante B - Annulla
- Pulsante R - Visualizza spiegazione Battle chip
- Pulsante L - Scappa
- START - Muovi cursore su OK
- SELECT - Nascondi

SCHERMATA BATTLE ACTION

- Pulsantiera di comando + - Muovi Megaman
- Pulsante A - Usa Battle chip
- Pulsante B - Spara Buster/Tieni premuto per sparare il tiro caricato.
- Pulsanti R o L - Vai alla schermata Custom Battle quando la Custom Gauge (indicatore personalizzazione) è piena.
- START - Pausa
- SELECT - Non utilizzato

AZIONE!

IL MONDO REALE
Durante il gioco passerai più volte dal Mondo Reale al Cyber Mondo. Nel Mondo Reale giochi nei panni di Lan.

PARLA/ESAMINA - Premi il pulsante A per parlare con qualcuno oppure esaminare un oggetto trovato.

DASH - Premi il pulsante B + la pulsantiera di comando + per eseguire una mossa veloce stile scivolata.

PARLA CON MEGAMAN - Premi il pulsante L mentre sei nella schermata di gioco per parlare con Megaman che si trova dentro al PET. Se sei in difficoltà e non sai che fare prova a chiedere consiglio a Megaman.

ENTRA - Con questo segnale che ricevi dal PET puoi mandare Megaman nel Cyber Mondo. Per lasciare il Mondo Reale posizionati di fronte a un computer e premi il pulsante R.

CYBER MONDO

Cyber Mondo giochi nei panni di Megaman. Scova i boss nemici e affronta tutti gli ostacoli mentre ti liberi del virus.

PARLA/ESAMINA – Premi il pulsante A per parlare con il programma ed esaminare oggetti. Assicurati di esaminare i Mystery Data (dati mistero) sparsi qua e là.

[illegible] – Premi il pulsante B + pulsantiera di comando – per muoverti rapidamente.

PARLA CON LAN – Premi il pulsante L nella schermata di gioco per parlare con Lan. Se non sai come continuare chiedigli consiglio.

[illegible] – Premi il pulsante R per tornare al Cyber Mondo. Attenzione se colti Megaman non è in grado di uscire dal Cyber Mondo.

INTERNET

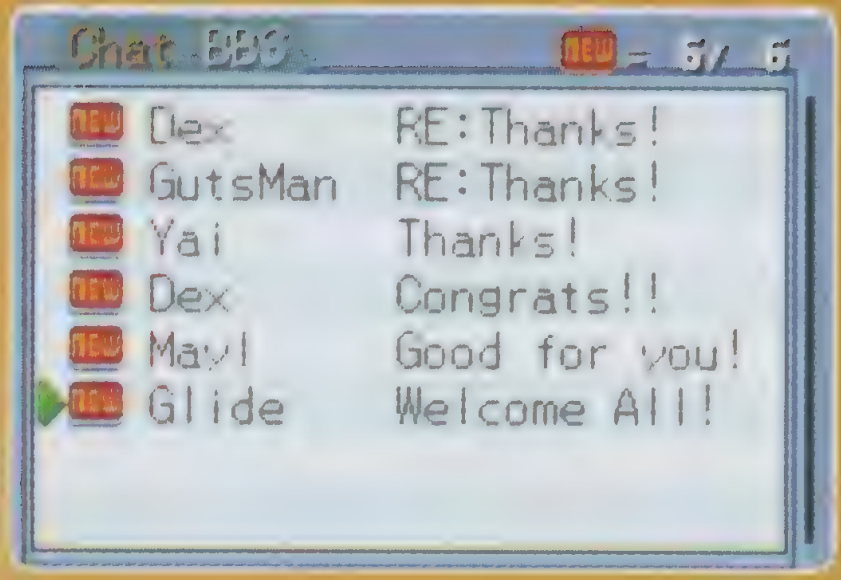
Quando entri nella stanza di Lan puoi accedere al computer ed esplorare il mondo affascinante di Internet.

SECURITY CUBE (cubo di sicurezza)

Questo oggetto protegge Internet dai virus e altri nemici. Protegge l'ingresso delle homepage. Se riesci a scoprire il P Code del proprietario delle homepage puoi disattivare il Security Cube.

NEGOZIO

Quando parli con un Net Merchant (mercante di rete) appare la schermata del negozio. Muovi il cursore sull'oggetto che vuoi acquistare e premi il pulsante A. I chip e i programmi Navi che non hai ancora sono visualizzati in verde. Premi il pulsante R per visualizzare la spiegazione di un oggetto.



LAVAGNA

Le homepage degli amici di Mayl, Dex e Lan sono tutte connesse tra loro su internet. Controlla la lavagna per leggere le homepage e raccogliere preziose informazioni.

I nemici e i virus spesso attaccano i dispositivi elettronici del Mondo Reale. Quando accade devi entrare nel Cyber Mondo e mandare Megaman a sbaragliare il nemico malvagio. Anche se non accade niente di grave puoi sempre entrare nel Cyber Mondo per esplorarlo. Nella schermata di gioco cerca i punti da cui puoi accedere al Cyber Mondo.

COMBATTIMENTO

SCHERMATA DI PERSONALIZZAZIONE

Se nel Cyber Mondo incontri un nemico inizierà automaticamente un combattimento. Prima di tutto, nella schermata Custom dovrai scegliere un chip da mandare a Megaman. Cinque chip vengono scelti a caso dal Chip Folder (cartella dei chip) e visualizzati nell'area di selezione. Scegli il chip che vuoi mandare a Megaman. Muovi il cursore sul chip che vuoi e premi il pulsante A. Premi il pulsante R per visualizzare la spiegazione del chip prima di sceglierlo.

PER LA SCELTA DEI BATTLE CHIP

Di solito puoi scegliere un chip alla volta. Se però adempi alle condizioni mostrate a destra puoi scegliere fino a cinque chip alla volta e usarli strategicamente in battaglia. (I chip non scelti vengono raggruppati nella lista selezione chip).

DATI

Una volta è scelto un chip muovi il cursore su OK e premi il pulsante A. Ti metterai nei panni di Megaman.

COMANDO DI UNIFICAZIONE

Questo comando ti permette di "unire" anime. Dopo aver scelto un chip adatto a un'anima che si vuole trasformare seleziona il comando di unificazione per cambiarlo in Unison Chip (vedi pag.73).

FINESTRA DELLE EMOZIONI

In questa finestra viene mostrato lo stato delle emozioni di Megaman. Lo stato iniziale è NORMAL (normale) ma se viene colpito o subisce un Counter (contrattacco) (vedi pag. 70), la sua condizione peggiorerà.

FUGA

Premi il pulsante L per scappare. Il tuo successo dipenderà dalla fortuna - più forte è il nemico, più sarà difficile evitarlo.

COMBATTIMENTO (CONT)

SCHERMATA AZIONE

Una volta scelto un chip dalla schermata di personalizzazione procederai alla schermata Azione dove sarai in controllo di Megaman. Polverizza il nemico usando i Chip Data che hai raccolto.

AREE DI ATTACCO

Megaman si muove nella zona rossa. Il nemico si muove nella zona blu.
Nessuno dei due può entrare nell'area dell'altro ma in alcuni casi se usi un attacco speciale puoi invadere temporaneamente l'area nemica.

ROCK BUSTER

Usa il pulsante B per lanciare il Rock Buster. Questa arma non ha limiti di munizioni ed è più facile da sparare man mano che ti avvicini al nemico. Tieni premuto il pulsante B per sferrare un superattacco!

CHIP

Usa il pulsante A per attivare i Chip Data mandati a Megaman dalla schermata di personalizzazione. Apparirà Chip Data sulla testa di Megaman. In basso a sinistra è indicato il numero di chip che hai usato e il corrispondente potere di attacco.

CUSTOM GAUGE (indicatore personalizzazione)

Una volta iniziato il combattimento l'indicatore comincerà a riempirsi. Quando è pieno premi il pulsante L o R per riaccedere alla schermata di personalizzazione. Se usi un chip torna alla schermata di personalizzazione per mandare altri Chip Data a Megaman.

COMBATTIMENTO (CONT)

SCHERMATA RISULTATI

Se riesci e portare tutto l'HP nemico a zero Megaman vince e procederai alla schermata dei risultati. Qui potrai verificare il tempo impiegato per completare il tuo Busting level e i dati che hai acquisito. Il Busting level viene determinato dalla tua Tecnica di Virus Busting.

- SEGRETI DEL BUSTING – Più alto è il tuo Busting level e più potenti saranno i dati che puoi acquisire. Se ti dimostri particolarmente bravo puoi impossessarti dei dati usati dal nemico. Per far crescere il tuo Busting level devi sconfiggere il nemico il più velocemente possibile. Ci sono anche altri passaggi segreti. Scoprili!

CONTRATTACCO

Nel momento in cui il tuo nemico sta per attaccare puoi neutralizzarlo con il Contrattacco. Se il Contrattacco è attivo il tuo avversario rimarrà paralizzato e tu potrai attaccare indisturbato. La finestra delle emozioni di Megaman va in stato di Full Synchro (Sincro totale) per il tempo di una esplosione.

WINDOW

mostra riflette lo stato d'animo di Megaman. Può cambiare durante un
timento.

- Megaman inizia un combattimento con questo stato d'animo.

- Se riesci a vedere il tempo del Contrattacco nemico il potere del
successivo è raddoppiato una volta. Se usi un chip già dotato di doppio attacco
annulla lo stato di Full Synchro.

- Megaman perde sicurezza in se stesso e non è in grado di
are una Soul Unison (unificazione di anime).

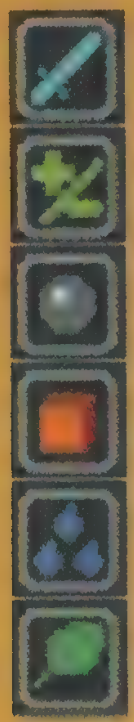
- Megaman diventa rosso e si inarca. Il potere di attacco del chip
vo che usa verrà raddoppiato.

- L'animo di Megaman è intrisa d'odio e non è in grado di effettuare una
Unison. Se è sul punto di essere sconfitto può accadere qualcosa di inaspettato....

SOUL UNISON

Durante il gioco Megaman ottiene delle anime. Viene chiamato Soul Unison. Quando acquisisci un'anima la schermata Megaman sul PET visualizzerà il Navi Mark (simbo Navi). Puoi unire queste anime quando sei in combattimento. Quando unisci un'anim Megaman si trasforma e prende la forma del Soul Navi (Navi anima). Puoi anche adottare le abilità speciali di quell'anima.
Megaman torna al suo stato originale dopo tre turni. Non puoi trasformare Megaman nella stessa anima più di una volta per combattimento.

Anche per il Soul Unison viene usato un sistema di chip:



- ROLL SOUL - Recupero
- GUTS SOUL - Spacca terra
- WIND SOUL - Vento
- SEARCH SOUL - Invisibile
- FIRE SOUL - Fuoco
- THUNDER SOUL - Elettrico

OMMAND

lezionato il chip corrispondente all'anima che desideri usare scegli un
Command in basso nella Custom Window (finestra personalizzazione). Non
la funzione Unison con i chip normali. Fatto ciò il chip scelto sarà cambiato
Chip Unison. Seleziona OK per saltare direttamente alla schermata Azione dove il
Unison è attivato automaticamente.

BLUE SOULS

BLUE SOUL

TIPO: Nessuno
ATTACCO SPECIALE: Spada
CARATTERISTICHE: riflette con il pulsante B + 4. Usa i Chip Sort per un attacco speciale per sferrare un potente attacco con potere di attacco doppio.

NUMBER

TIPO: N
ATTACCO SPECIALE: Cyclo
CARATTERISTICHE: aum
potere di attacco dei chip d'
di 10. Puoi scegliere fino a
nella schermata C

AQUA SOUL

TIPO: Acqua
ATTACCO SPECIALE: Aqua Shot
CARATTERISTICHE: quando vengono usati per un attacco speciale, i chip di tipo acqua aumentano il potere di attacco di due.

METAL SOUL

TIPO: Nessuno

ATTACCO SPECIALE: Metal Punch

CARATTERISTICHE: cambia l'attacco Buster in attacco Break Buster per rompere le difese nemiche. Quando usato per un attacco speciale, i Break Chip aumentano il potere di attacco di due.

UNK SOUL

TIPO: Nessuno

ATTACCO SPECIALE: Poltergeist

CARATTERISTICHE: Una volta riuscirai a mettere il tuo in uno stato confusionale. (chip già usati in ento) sono visualizzati ermata Custom.

WOOD SOUL

TIPO: legno

ATTACCO SPECIALE: Winter Wind (vento invernale)

CARATTERISTICHE: usa i chip tipo legno insieme a chip senza elemento per potenziarli!

PET SCREEN (SCHERMATA PET)

Premi START nella schermata di gioco per accedere alla schermata PET.

CHIP FOLDER

Il Chip Folder contiene tutti i chip che usi in combattimento.
Inizia la partita con una cartella che puoi modificare.
Durante il gioco puoi salvare due Chip Folder e uno di backup; quest'ultimo non può essere modificato. Puoi modificare le cartelle che ricevi da altri giocatori.

- La cartella segnata da EQUIP è quella che stai utilizzando.
  Per usare una cartella selezionala, premi il pulsante A e seleziona EQUIP.

- Seleziona una cartella da modificare, premi il pulsante A, poi seleziona EDIT (modifica).
  Passerai alla schermata di modifica delle cartelle.

FOLDER EDIT SCREEN (schermata modifica cartelle)

In questa schermata usa la pulsantiera di comando + ⬅/➡ per spostarti dalla cartella allo zaino. Usa ⬆/⬇ per selezionare i chip che vuoi scambiare. I chip si scambieranno di posto. Premi il pulsante A due volte per mandare solo i chip. Premi START per ordinare i chip oppure i pulsanti L/R per sfogliare le pagine.

CLASSIFICAZIONE CHIP

I battle chip sono divisi in tre tipi a seconda delle abilità:

- STANDARD CHIP - contorno grigio
- MEGA CLASS CHIP - contorno blu
- GIGA CLASS CHIP - contorno rosso

PET SCREEN (CONT)

REGOLE MODIFICA CARTELLE

• Riempi le tue cartelle con un massimo di 30 chip.
• In una cartella puoi mettere fino a un massimo di quattro chip dello stesso tipo (se hanno lo stesso nome i chip sono identici anche se differiscono nel codice).
• In una cartella puoi mettere fino a un massimo di cinque Mega Class chip e solo un Giga Class chip. Tutti devono differire l'uno dall'altro.

REGULAR CHIP

I Regular chip appaiono nella lista di selezione chip nella schermata Custom. Se saprai farne buon uso durante il gioco avrai buon probabilità di vincere. Nella schermata delle cartelle muovi il cursore sul chip che desideri designare come Regular chip e premi SELECT. Quando apparirà la cornice corrispondente il chip diventerà un Regular chip. Se i dati di un chip occupano meno spazio della memoria standard non potrai designarlo a Regular chip. Usa oggetti per aumentare la potenza della memoria standard. (vedi pag. 43)

SUB CHIP

I Sub chip vengono usati nella schermata di gioco nel Cyber Mondo. Li puoi trovare nel negozio e dai Mystery data. A differenza dei Battle chip questi possono essere usati solo una volta.

• MINI ENERGY - Riporta il tuo HP a 50.
• FULL ENERGY - Riporta il tuo HP al massimo.
• STEALTH DASH - Ti imbatterai solamente in virus molto forti per un breve lasso di tempo.
• UNTRAP - Disattiva le trappole nei Mystery Data.
• ENEMY SEARCH - Attiva lo scontro diretto con i virus che incontri.
• OPEN LOCK - Sblocca le serrature dei Mystery Data.

DATA LIBRARY (elenco dati)

Qui potrai ammirare una galleria di immagini dei Battle chip. I dati per i chip che hai acquisito sono registrati qui: potrai controllarli ogni volta che desideri. I chip sono ordinati per tipo, con i Regular chip all'inizio. Premi la pulsantiera di comando + ➡ per usare Mega Class, Giga Class e P.A. Memo. Più asterischi sono alla destra di un chip più difficile sarà da acquisirlo. Allora, sei in grado di raccogliere tutti i chip?

P.A. Memo

Visualizza una lista di combinazioni di Program Advance (avanzamento programma) (vedi pag. 85). Puoi visualizzare solamente gli avanzamenti programma che hai attivato.

MEGAMAN

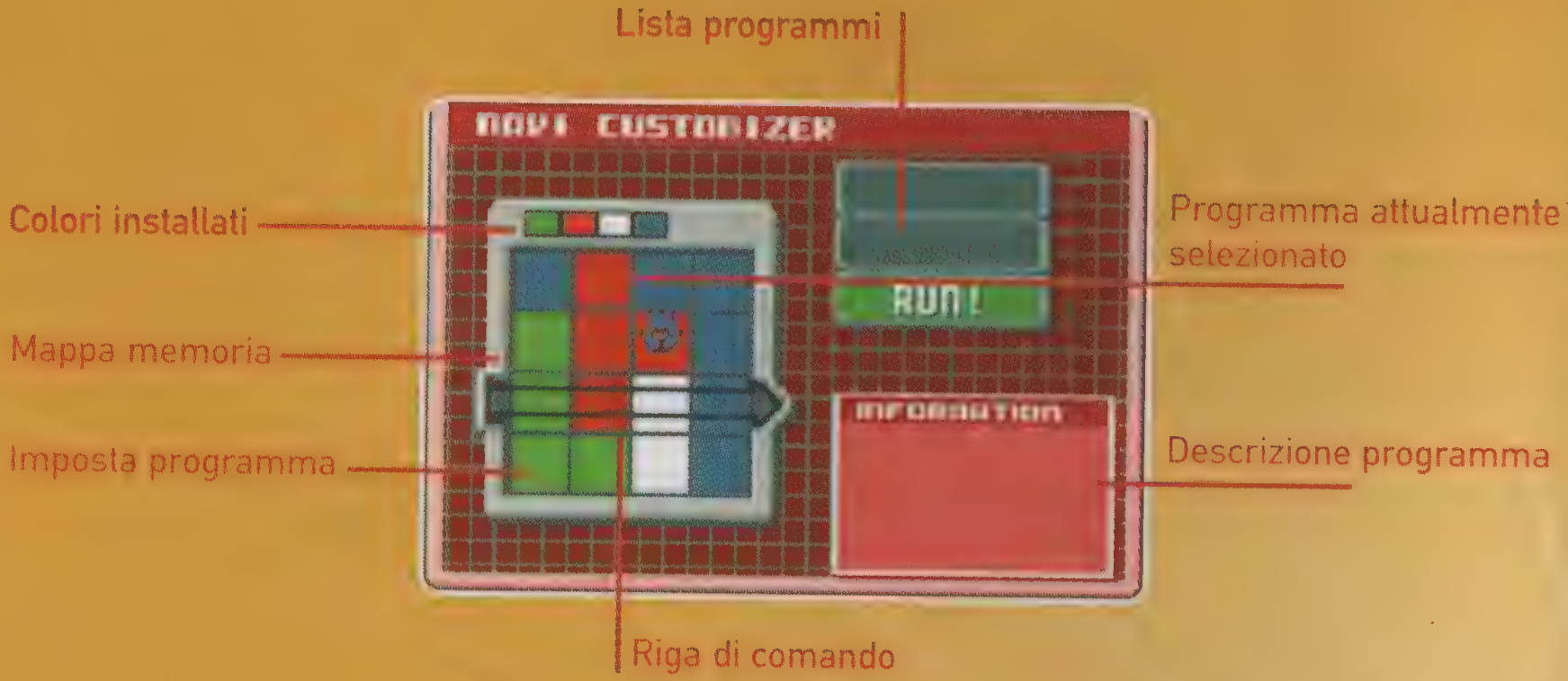
Controlla lo stato di Megaman durante il gioco. Da questo schermata puoi accedere al Navi Customizer (personalizzatore Navi) e la schermata dei Record.

RECORD SCREEN (schermata dei Record)

Visualizza il Record di completamento del tuo livello S Busting sull'SP di ciascun Navi. Con My Record e BM puoi confrontare i tuoi record di BLUE MOON con quelli dei tuoi amici.
Il potere di attacco dell'SP del Navi chip aumenta con l'aumentare della velocità del BM Record. Confronta i tuoi record con i tuoi amici di BLUE MOON!

- E-MAIL - Leggi l'e-mail che riceve Lan. Muovi il cursore ⬆/⬇ per selezionare l'e-mail che desideri leggere. Premi i pulsanti L/R per girare pagina.
- KEY ITEMS (oggetti chiave) - Vedi descrizioni degli oggetti in tuo possesso. Usa la pulsantiera di comando + per passare da un oggetto all'altro.
- COMUNICAZIONE - Comunica e scambia chip con i tuoi amici. (vedi pag. 83)
- SAVE (salva) - Salva la partita in corso. Seleziona CONTINUE dal menu principale per riprendere una partita dal punto in cui l'hai salvata.

NAVI CUSTOMIZER (PERSONALIZZAZIONE NAVI)



NAVI CUSTOMIZER

Durante il gioco una funzione chiamata Navi Customizer viene aggiunta al PET. Usala per potenziare le abilità del tuo sistema Navi e combinalo con programmi. Seleziona la schermata PET, poi Megaman e infine NAVI CUSTOMIZER.

• Usa la pulsantiera di comando + ⬆/⬇ sulla lista di programmi per selezionare un programma da installare. Premi i pulsanti L/R per girare pagina. Le parti del programma selezionato appaiono in alto nella Memory Map (mappa memoria).
Premi il pulsanté A per impostare.
• Per rimuovere le parti del programma che sono già nella Memory Map usa la pulsantiera di comando ⬅. Il cursore si muove verso l'alto della Memory Map. Quando selezioni un programma da rimuovere appaiono le opzioni RETURN/MOVE. Seleziona RETURN.
Se selezioni MOVE potrai riposizionare il programma sulla mappa.
Premi SELECT per rimuovere tutte le parti contemporaneamente.

REGOLE DI PROGRAMMAZIONE

Ci sono quattro regole per posizionare i programmi. Se le rispetti sarà tutto più facile!
• REGOLA 1 — Posiziona le parti dei programmi per metterli sulla riga di comando.
• REGOLA 2 — Non puoi posizionare Parti Plus sulla riga di comando.
• REGOLA 3 — Puoi usare solo colori corrispondenti uno accanto all'altro.
• REGOLA 4 — Puoi installare fino a quattro programmi con colori diversi.
I colori che scegli appaiono nella parte superiore della Memory Map.

RUN (avvio)

Una volta impostato il programma seleziona RUN (premi START per far muovere velocemente il cursore su RUN). Quando compare OK! l'operazione sarà completata.

BUG!

Se infrangi queste regole si creerà un bug e le condizioni di Megaman peggioreranno. Un bug è un'anormalità dovuta a un errore di programmazione. Se nel programma si trova un bug accadranno cose strane a Megaman durante i combattimenti e i programmi che hai installato non funzioneranno più. Potresti farne una strategia nei tuoi combattimenti... tutto sta a te!

GIOCO CON PIÙ CASSETTE

In questo gioco puoi scambiare programmi e chip, condurre Net Battle (battaglie di rete) e divertirti con i tuoi amici in tanti altri modi usando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (venduto separatamente). Imposta la rete seguendo le istruzioni a pag. 56. Poi seleziona NETWORK dalla schermata PET. Quando sei nella schermata Network salva la tua partita. Il gioco verrà salvato automaticamente dopo che effettui uno scambio o giochi una battaglia di rete.

BATTAGLIA DI RETE

Gioca con le battaglie di rete e divertiti con i tuoi amici.

1. Scegli tra tre modalità di gioco:

- **SINGLE BATTLE - Duello**
- **TRIPLE BATTLE - 2 duelli su 3**
- GREAT BATTLE - Modalità speciale Triple Battle esclusiva per questo gioco (questa modalità si sblocca solo dopo che completi il gioco e vai alla schermata dei risultati)

2. Scegli il tipo di combattimento per la prossima modalità:

- PRACTICE - Vittorie e sconfitte non contano in questa modalità.
- ACTUAL - Vittorie e sconfitte vengono contate. Il vincitore si impossesserà di un chip del vincitore. (Se il perdente ha solo un Chip Giga Class questo tipo di chip non sarà più disponibile.)

3. Per due giocatori il combattimento comincia quando selezioni la stessa modalità di gioco.

Regole:

- Vince il giocatore che porta a zero l'HP dell'avversario.

• L'ultimo turno è il quindicesimo. Il combattimento finisce quando l'indicatore del tempo arriva a zero anche se i giocatori dispongono ancora di HP. Verrà fatto un confronto dei dannI subiti da te e il tuo avversario. Vince il giocatore che ha inflitto il maggior numero di danni (senza contare l'HP rimasto).

COMPARE (confronta)

• COMPARE LIBRARY (confronta elenco) - Quando confronti gli elenchi e noti dei chip nell'elenco avversario che non possiedi il nome di quel chip verrà registrato nel tuo elenco. Una volta che sai il nome del chip dovresti essere in grado di acquisirlo usando il Request Service del Sig. Higsby (vedi pag. 89).
• COMPARE RECORDS (confronta risultati) - Confronta i tuoi tempi BM con quelli dei tuoi amici per vedere chi ha il tempo migliore. Se il tempo record BM migliora il potere di attacco del Navi Chip SP aumenta. Condividi la tua forza con gli amici BLUE MOON.

TRADING (scambio)

• SCAMBIO DI BATTLE CHIP - Puoi scambiare chip che hai nel tuo zaino uno alla volta (eccetto i Chip Giga Class che non possono essere scambiati). Quando avrete scelto il chip da scambiare selezionate YES per completare lo scambio. Se invece dello scambio vuoi semplicemente dare un chip al tuo amico devi selezionare YES e il tuo amico NONE.
• SCAMBIO DI PROGRAMMI - Una volta cha acquisisci un Navi Customizer puoi scambiare i programmi. Dopo che entrambi avrete scelto PROGRAMS selezionate YES per completare lo scambio.

WAITING ROOM (sala d'attesa)

La sala d'attesa ti permette di mandare e ricevere Soul e Navi da quello dei tuoi amici di Megaman Battle Network 4.
• ACCEPT - Puoi ricevere Navi dal tuo amico di Megaman Battle Network 4. Sul Navi che hai ricevuto apparirà il nome del tuo amico (massimo tre lettere o numeri). Il Navi terrà in memoria il modo in cui combatte il tuo amico. Puoi registrare fino a sette Navi dei tuoi amici. Se controlli sulla lavagna del negozio del Sig. Higsby e apri un Free Tournament (torneo libero) puoi anche combattere in un Net Battle Tournament (torneo di rete) per conto tuo (vedi pagg. 84 e 87).
• EN ROUTE — Manda Soul e Navi a un amico.

TORNEI LIBERI

Durante il gioco tieni d'occhio la lavagna Free Space al negozio del Sig. Higsby. Da qui puoi aprire i tornei liberi. Nei tornei liberi puoi giocare con fino a sette dei Navi che hai ricevuto nella sala d'attesa (otto Navi in totale incluso il tuo). Quando non ci sono otto Navi nella sala d'attesa passi automaticamente in modalità Normal Navi o Heel Navi.
Il torneo si svolge con i Navi che giocano a turno. Quando non giochi puoi guardare gli altri Navi mentre giocano.

Per far terminare la gara premi SELECT. Se vinci un torneo libero ricevi un premio. Il premio dipende dall'avversario che hai affrontato nel turno finale del campionato. Radduna tutti i tuoi amici e organizza un torneo! Buon divertimento!

BATTLE CHIP SECRETS (SEGRETI BATTLE CHIP)

Le chiave per la vittoria sta nel raccogliere i Battle chip e nello sviluppare una buona strategia di combattimento.

POTERE DI ATTACCO

Con questi chip puoi visualizzare i danni che infliggi a un nemico con un colpo.
In generale se hai un buon potere di attacco hai tanti vantaggi ma cerca di non concentrarti solo sul numero di colpi che infliggi al nemico. Valuta bene la situazione e usa i tuoi chip con astuzia. Per i chip di tipo Support non viene visualizzato il potere di attacco.

TIPI DI CHIP

Ci sono 12 tipi di chip, tutti diversi tra loro. Questi chip sono indispensabili per la Soul Unison. I 12 tipi sono suddivisi in quattro categorie: Fuoco, Acqua, Elettricità e Legno. Tutte le categorie sono compatibili tra loro. Se usi i chip contro un nemico che combatte con la stessa categoria di chip il danno inflitto raddoppia.

CODICI CHIP

I codici chip sono visualizzati in lettere dell'alfabeto. Nella schermata personalizzazione puoi scegliere i chip che hanno lo stesso codice anche se sono tipi diversi. I codici chip sono contrassegnati da un asterisco. Sono dei jolly e possono essere selezionati con qualsiasi codice chip.

PROGRAM ADVANCE (avanzamento programma)

Quando selezioni i Battle chip da combinare questi si fondono in un chip che non hai mai visto prima. Questo processo si chiama Program Advance. Prova a crearli - sono molto potenti. I Program Advance che trovi e combini vengono registrati nel Memo P.A. dell'elenco dati della schermata PET.

TRADER

CHIP TRADER (scambio chip)
Se metti più chip in una Chip Trader Machine ne riceverai uno tutto nuovo. Il tipo di chip sarà casuale. Una volta prodotto il chip il gioco viene salvato automaticamente.

NUMBER TRADERS (scambianumeri)
Troverai lo scambianumeri nel negozio del Sig. Higsby. Immetti fino a otto numeri del lotto. Se la macchina si ferma su quei numeri potrai acquistare chip e oggetti (un tentativo per numero). Puoi imparare tanto sui numeri del lotto giocando. Cercali dappertutto.

BUG PIECE TRADERS (scambia pezzi di bug)
Se raccogli dei Bug Fragment (frammenti di bug) il Bug Piece Trader ti consegnerà un nuovo chip.

ITEMS & TOURNAMENTS

OGGETTI

OGGETTI RINFORZANTI MEGAMAN

- HP MEMORY - Aumenta l'HP massimo di Megaman fino a 20.
- REGULAR UP - Aumenta la memoria da 1 a 3.
- EXPANDED MEMORY - Espande la Memory Map del Navi Customizer.
- SUB MEMORY - Aumenta il numero di Sub chip che puoi tenere.

ALTRI OGGETTI

- P CODE - Elimina i Security Cube. Li trovi maggiormente presso gli abitanti di ACDC.
- BUG FRAGMENTS - Sono sparsi per tutto il Cyber Mondo in forma di Mystery Data.

TORNEI

In questo gioco ci sono tre tornei.

- Torneo Denson Town
- Torneo Eagle
- Torneo Blue Moon

Nel torneo si svolgono combattimenti liberi. Per i principianti gli avversari vengono scelti a caso. Per questo le combinazioni con i tuoi amici di Megaman Battle Network 4 e le Soul sono diverse. È una missione che il tuo Navi deve portare a termine. Il gioco è molto vasto e quando avrai esplorato i 3 mondi la prima volta ci saranno ancora moltissimi aspetti del gioco da scoprire. Se vuoi combattere contro i Navi che non hai ancora affrontato seleziona CONTINUE alla fine di una partita. Seleziona BEGIN 2ND ROUND (inizia secondo round). Potrai rigiocare con Megaman e tutti i chip di cui disponi.

CONSIGLI UTILI

OCCHIO AI HP!
Quando un combattimento termina gli HP non si ripristina. Durante un combattimento ricordati di usare il Recupero, i Sub chip ecc. per ripristinare la tua energia. I punti HP vengono ripristinati quando una Energy Ball appare nella schermata dei record.

MANTIENITI SINCRONIZZATO!
La Emotion Window torna allo stato normale alla fine di ogni combattimento. Se finisci un combattimento in Full Synchro comincerai quello successivo in Full Synchro. Nel momento in cui ti scontri con un boss oppure torni nel Mondo Reale lo stato tornerà a Normale.

ESPLORA!
Usa bene il terreno di gioco e avrai più probabilità di vittoria. Per esempio: il muro d'erba è particolarmente infiammabile, quindi il tuo attacco di tipo Fuoco varrà doppio. Anche quando usi un attacco elettrico su un muro ghiacciato questo varrà doppio.

PARLA CON MEGAMAN
Se ti trovi in difficoltà e non sai cosa fare premi il pulsante L per parlare con Megaman. Lui ti saprà consigliare.

SCHIACCIA UN PISOLINO
Se non hai nulla da fare schiaccia pure un pisolino nella stanza di Lan. Quando ti svegli comincerà per te una nuova giornata piena di nuove avventure.

ATTENTO AI BUG!

Durante un combattimento ti imbatterai in bug nel Navi Customizer. Controlla Megaman sul PET. Se appare un bug la sua forma cambierà.

REQUEST SERVICE DEL SIG. HIGSBY

Prova il Request Service del Sig. Higsby. I chip nell'elenco dati sono visualizzati in una lista da cui puoi selezionare qualsiasi chip a cui è stato assegnato un nome. Aggiungili al tuo elenco, confrontali e usali. Sei avvertito però, alcuni chip non potrai mai averli.

COOPERA CON GLI AMICI DI BLUE MOON!

Il potere di attacco del Navi Chip SP dipende dal tuo Record di completamento. Più spesso competi con i tuoi amici di BLUE MOON, più forte sarà ciascuno dei tuoi SP. Ricordati di confrontarti spesso!

COMBATTI I RED SUN!

Una volta che superi la Great Battle la prima volta otterrai il chip Meteor Blue Moon Giga Class. Il suo potere di attacco dipende dalla tua performance; combatti la Great Battle con i tuoi amici RED SUN!

SALE D'ATTESA DEI NAVI

Se un Navi RED SUN è nella sala d'attesa parteciperà automaticamente al combattimento del torneo. Raccogli tanti Navi diversi!

ÍNDICE

92 El mundo de Megaman
94 ¡Guerras cibernéticas!
96 Los personajes
100 Modo Multijugador
102 Cómo empezar
103 Controles de juego
106 ¡Acción!
108 Internet
110 Las batallas
116 Unión de almas
116 Blue Souls
120 La pantalla del "pet"
124 Cómo personalizar el "Navi"
126 Conexión Multicartucho
128 Los torneos libres
129 Los secretos de los "Battle Chips"
130 El comercio de chips
131 Objetos
131 Torneos
132 Guía para ganar

Hay dos versiones distintas de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4: BLUE MOON y RED SUN. Da igual la versión que tengas: podrás disfrutar de casi todas las opciones de conexión explicadas en este manual.

PARA SABER MÁS COSAS DE MEGAMAN, VISITA LA NUEVA PÁGINA EUROPEA EN: MEGAMAN-CENTRAL.COM

EL MUNDO DE MEGAMAN

Estamos en el año 200x...
Es la era de la comunicación por Internet a altas velocidades y todo el mundo lleva un terminal portátil personal, conocido como PET.

¿QUÉ ES UN PET?

El PET es como un teléfono móvil pero más avanzado con el que puedes llamar o mandar mensajes de correo. Es muy útil porque también serás capaz de leer libros y periódicos. Además, todos llevan instalados un programa de navegación humanoide, llamado Net Navi, que puede hacer algunas tareas por Internet como si fuera una mascota.

¡A LUCHAR CONTRA LOS VIRUS!

La sociedad conectada en red... Un lugar muy avanzado, ¡pero no todo es de color de rosa! El peor de los problemas son los virus. La gente, para defenderse de estos peligrosos males informáticos, mejora los Net Navis mediante programas de combate llamados "Battle Chips". Esto es conocido como la lucha contra el virus.

LA SERIE MEGAMAN™

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK

Este fue el primer juego de la serie. Aquí Megaman luchó contra el malvado grupo clandestino llamado WWW, que pretendía... ¡destruir la sociedad cibernética! Gracias a los esfuerzos de Lan, las actividades de los piratas fueron eliminadas casi por completo.

Sin embargo, nadie supo del verdadero paradero del malo de la historia, el Dr. Wily...

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 2

En la segunda parte de la serie tocó pelear contra un nuevo grupo de piratas informáticos, conocidos como los Gospel, que empezó una campaña de ataques después de que la WWW desapareciera.

Lan y sus amigos lograron salvar sus vidas tras caer derrotados por el ataque de Gospel. ¿Qué planeaban en realidad?

MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 3

¡En esta tercera entrega, hubo que enfrentarse al resucitado Dr. Wily! En una batalla desperada, Lan y sus amigos llevaron a cabo un ataque final encarnizado usando datos prohibidos... ¡Fue el "Gran Desastre"!

¡GUERRAS CIBERNÉTICAS!

Han pasado cinco meses desde la batalla final contra el Dr. Wily. Lan y Megaman están deseando empezar el sexto curso para contar a todos las aventuras en el cuartel de la WWW. Quieren volver a llevar una vida cotidiana tranquila.

Tras desayunar un sábado, Lan y Papá se van de compras y se encuentran con Mayl en la tienda de radios, quien intenta convencer a Lan para que se compre una. "Roll y Glide tienen uno de estos espectaculares estéreos. ¿Por qué no pruebas a usar uno?". Siguiendo el consejo de Mayl, Lan compra un ciberestéreo para Megaman.

Pero ninguno sospecha que un misterioso ciberrobot, llamado Shademan, se esconde en el ciberespacio.
"¡Ja, ja, ja! Ha llegado el momento de actuar", dice burlón Shademan con su mirada de acero.
¡Y así empieza una feroz batalla cibernética contra Megaman!

¿Pero qué hay detrás de los ambiciosos planes de Shademan?

LOS PERSONAJES

Lan vive en ACDC Town y va a sexto curso en el colegio ACDC Elementary School. No es que saque muy buenas notas que digamos, pero cuando toca luchar contra los virus... ¡es el amo! Megaman es su Net Navi y también el mejor amigo que tiene. Juntos forman un equipo casi invencible en las batallas cibernéticas.

Lan y Mayl son amigos de toda la vida y van juntos a clase. Siempre está a su lado para ayudarle. Su Navi Roll y Megaman también son amigos íntimos y están entregados a sus amos humanos.

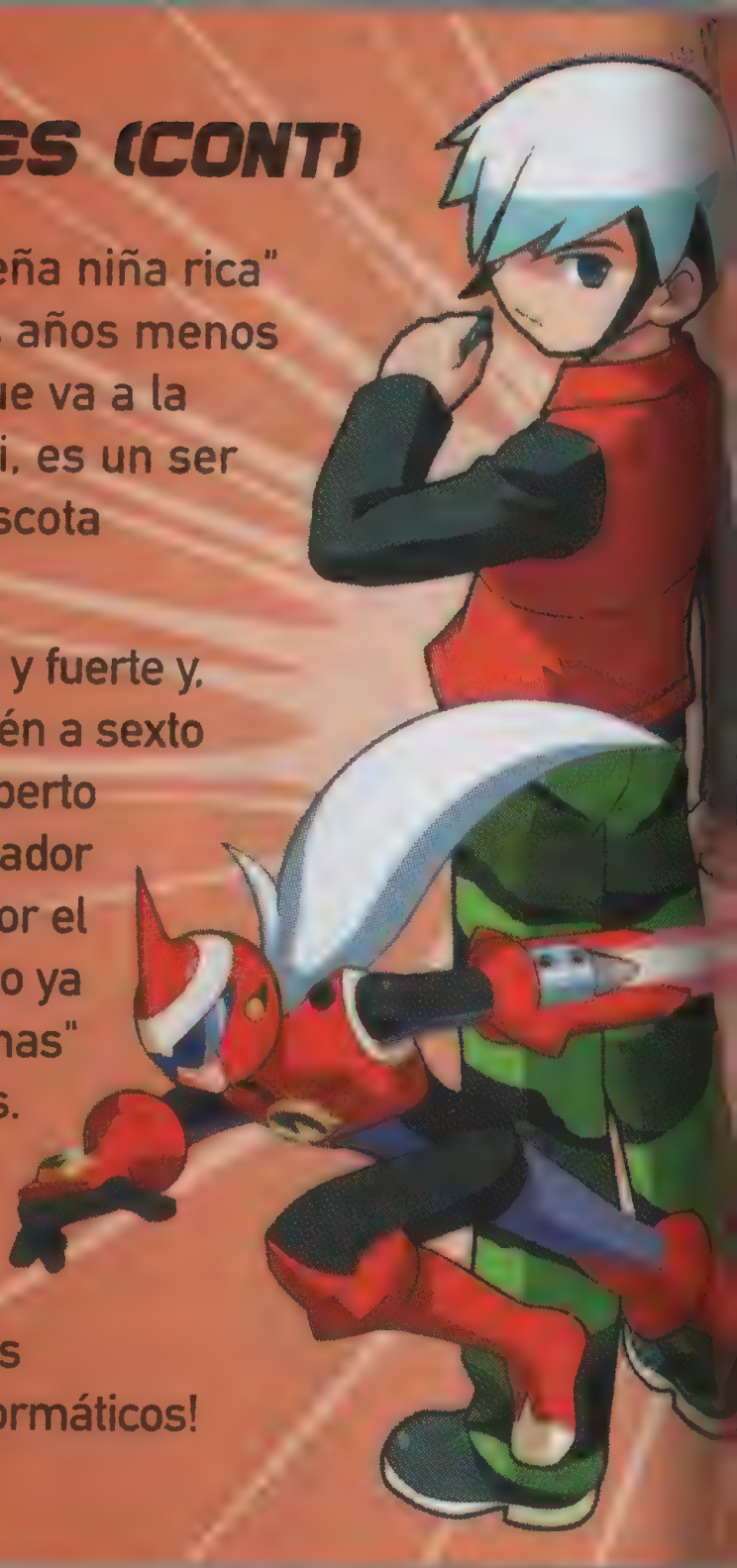
Dex es un poco el "valiente de la clase". Su Navi Gutsman es un tipo duro que no para de presumir de fuerte, pero la verdad es que en las batallas contra Lan y Megaman siempre pierde.

LOS PERSONAJES (CONT)

A Yai la encanta ser la "pequeña niña rica" del colegio. Aunque tiene dos años menos que Lan, es tan inteligente que va a la misma clase. ¡Glide, su Navi, es un ser tranquilo y correcto: la mascota perfecta!

Chaud es un tío popular y fuerte y, además de ir también a sexto curso, es un experto luchador subvencionado por el gobierno. Ha resuelto ya muchos "problemas" cibernéticos.

Su Navi Protoman es también una mascota simpática y tranquila... ¡y todo un terror para los criminales informáticos!



El padre de Lan, Mr. Hikaru, es el genio que ha creado los Net Navi, por eso es quien mejor los conoce. Se pasa todo el día en el laboratorio. Por suerte, Mrs. Hikaru, la madre de Lan, se ocupa de que el hogar esté en orden.

Antes de dar clases en el colegio ACDC, Mr. Higsby trabajó como agente secreto para la WWW. Más tarde decidió abandonar esta organización y abrir una cafetería en la ciudad. Sabe mucho sobre las Battle Chips, incluso hasta las últimas novedades.

MODO MULTIJUGADOR

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

CÓMO CONECTAR EL CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™

QUÉ TE HACE FALTA:

2 Game Boy Advance™

2 cartuchos de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

1 cable Game Link™ de Game Boy Advance™

CÓMO HACER LA CONEXIÓN:

1. Asegúrate de que los dos sistemas Game Boy Advance™ están apagados.
2. Introduce un cartucho de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 en cada una de las dos Game Boy Advance™.
3. Mete el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ en el conector externo de las dos Game Boy Advance™. El jugador 1 será el que tenga el sistema conectado a la salida más pequeña.
4. Enciende ahora las dos Game Boy Advance™.

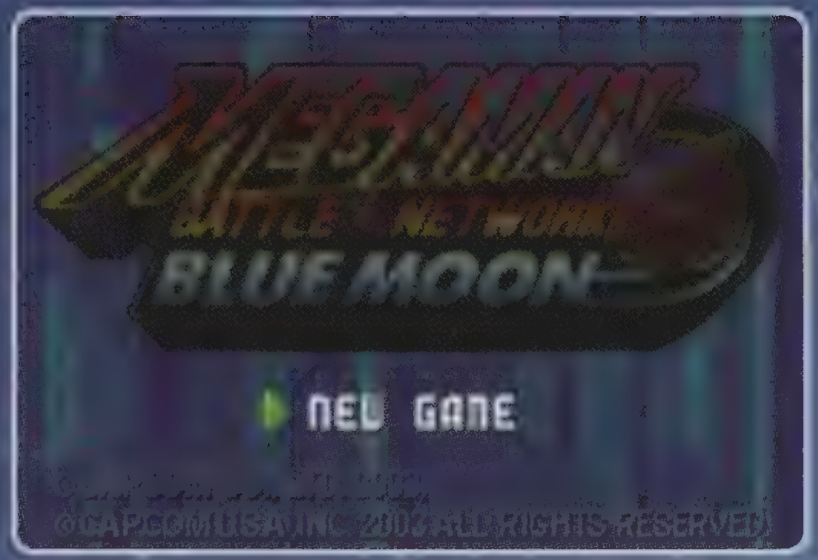
El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ puede funcionar mal si:

- No es un cable Game Link™ de Game Boy Advance™ auténtico
- No está enchufado de forma correcta o se ha desenchufado
- Hay más de dos Game Boy Advance™ conectadas.

CÓMO EMPEZAR

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa START en la pantalla inicial para entrar al menú. Sólo aparecerá la opción CONTINUE (CONTINUAR) cuando hayas jugado antes y guardado alguna partida.



NEW GAME: empieza a jugar desde el principio.

CONTINUE: continúa una partida desde el punto donde la guardaste. (Consulta la página 124).

REINICIAR LA PARTIDA

Pulsa START, SELECT, el Botón A y el Botón B a la vez para apagar la partida y regresar a la pantalla inicial. Haz esto cuando quieras volver a empezar desde donde guardaste la última vez.

CONTROLES DE JUEGO

LA PANTALLA PRINCIPAL

En esta pantalla, controlas a Lan (en el mundo real) y a Megaman (en el ciberespacio).

- + Panel de Control: mover el personaje
- Botón A: hablar/comprobar
- Botón B: cancelar/cerrar menús/deslizarse (mantener pulsado)
- Botón R: conectarse desde el mundo real/desconectarse desde el ciberespacio
- Botón L: hablar con Lan (mundo real)/hablar con Megaman (ciberespacio)
- START: abrir el menú PET
- SELECT: salir del modo demo

CONTROLES DE JUEGO (CONT)

- + Panel de Control: mover el cursor
- Botón A: elegir
- Botón B: cancelar
- Botón R: descripción del Battle Chip
- Botón L: huir
- START: mover el cursor a la posición de OK
- SELECT: ocultar la pantalla durante un rato

CONTROLES DE JUEGO

LA PANTALLA PRINCIPAL

En esta pantalla, controlas a Lan (en el mundo real) y a Megaman (en el ciberespacio).

- + Panel de Control: mover el personaje
- Botón A: hablar/comprobar
- Botón B: cancelar/cerrar menús/deslizarse (mantener pulsado)
- Botón R: conectarse desde el mundo real/desconectarse desde el ciberespacio
- Botón L: hablar con Lan (mundo real)/hablar con Megaman (ciberespacio)
- START: abrir el menú PET
- SELECT: salir del modo demo

CONTROLES DE JUEGO (CONT)

- + Panel de Control: mover el cursor
- Botón A: elegir
- Botón B: cancelar
- Botón R: descripción del Battle Chip
- Botón L: huir
- START: mover el cursor a la posición de OK
- SELECT: ocultar la pantalla durante un rato

CÓMO CONECTAR EL CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™

QUÉ TE HACE FALTA:

2 Game Boy Advance™

2 cartuchos de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4

1 cable Game Link™ de Game Boy Advance™

CÓMO HACER LA CONEXIÓN:

1. Asegúrate de que los dos sistemas Game Boy Advance™ están apagados.
2. Introduce un cartucho de MEGAMAN™ BATTLE NETWORK 4 en cada una de las dos Game Boy Advance™.
3. Mete el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ en el conector externo de las dos Game Boy Advance™. El jugador 1 será el que tenga el sistema conectado a la salida más pequeña.
4. Enciende ahora las dos Game Boy Advance™.

El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ puede funcionar mal si:

- No es un cable Game Link™ de Game Boy Advance™ auténtico.
- No está enchufado de forma correcta o se ha desenchufado.
- Hay más de dos Game Boy Advance™ conectadas.

CÓMO EMPEZAR

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa START en la pantalla inicial para entrar al menú. Sólo aparecerá la opción CONTINUE (CONTINUAR) cuando hayas jugado antes y guardado alguna partida.

NEW GAME: empieza a jugar desde el principio.

CONTINUE: continúa una partida desde el punto donde la guardaste. (Consulta la página 124).

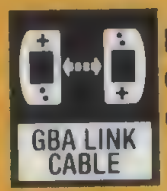
REINICIAR LA PARTIDA

Pulsa START, SELECT, el Botón A y el Botón B a la vez para apagar la partida y regresar a la pantalla inicial. Haz esto cuando quieras volver a empezar desde donde guardaste la última vez.

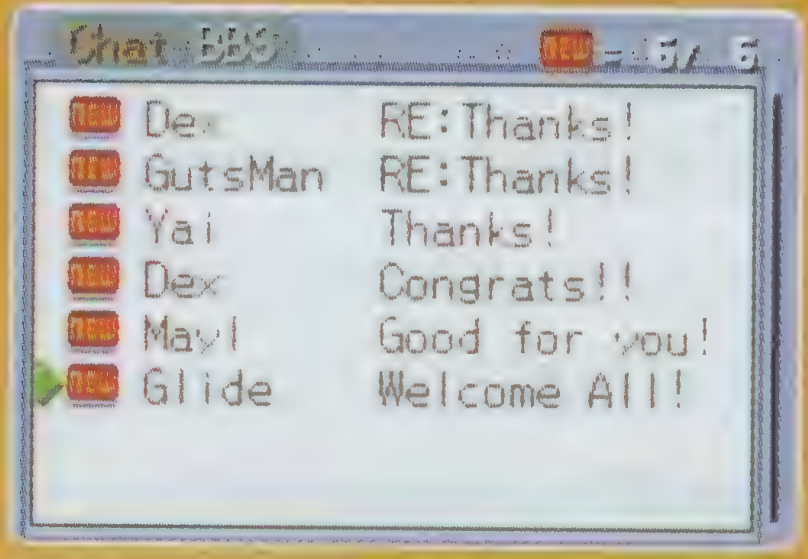
El padre de Lan, Mr. Hikaru, es el genio que ha creado los Net Navi, por eso es quien mejor los conoce. Se pasa todo el día en el laboratorio. Por suerte, Mrs. Hikaru, la madre de Lan, se ocupa de que el hogar esté en orden.

Antes de dar clases en el colegio ACDC, Mr. Higsby trabajó como agente secreto para la WWW. Más tarde decidió abandonar esta organización y abrir una cafetería en la ciudad. Sabe mucho sobre las Battle Chips, incluso hasta las últimas novedades.

MODO MULTIJUGADOR



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .



EL TABLÓN DE ANUNCIOS

Las páginas personales de los amigos de Mayl, Dex y Lan están todas en Internet. Consulta el tablón de anuncios para leerlas y conseguir información útil.

MEGAMAN Y EL CIBERESPACIO

A veces los virus infectan los aparatos electrónicos del mundo real. Conéctate al ciberespacio cuando esto ocurra y envía a Megaman a darlos un buen escarmiento. También te puedes conectar para explorarlo aunque no esté ocurriendo nada peligroso. Busca bien por el mundo real para descubrir todos los puntos de conexión.

LAS BATALLAS

LA PANTALLA DE CONFIGURACIÓN

Si Megaman se encuentra con un enemigo en el ciberespacio, empezará una batalla. Primero irás a la pantalla de configuración, donde podrás elegir con qué chip lucharás. En la lista de selección aparecen cinco chips al azar: tienes que escoger uno. Coloca el cursor encima del que quieras y pulsa el Botón A. Puedes pulsar el Botón R para ver una descripción del chip antes de usarlo.

EL CIBERESPACIO

En el ciberespacio controlas a Megaman, quien tendrá que derrotar a todos los jefes y salir de situaciones comprometidas si quiere acabar con los virus.

HABLAR/EXAMINAR: pulsa el Botón A para hablar con los programas e investigar objetos. Asegúrate de analizar todos los "datos misteriosos" repartidos por ahí.

DESLIZARSE: mantén pulsado el Botón B y usa el + Panel de Control para salir corriendo.

HABLAR CON LAN: pulsa el Botón L en la pantalla principal para hablar con Lan. No te lo pienses dos veces si te quedas atascado.

DESCONECTARSE: pulsa el Botón R para sacar a Megaman del ciberespacio. Ten cuidado, a veces no podrás hacerlo.

INTERNET

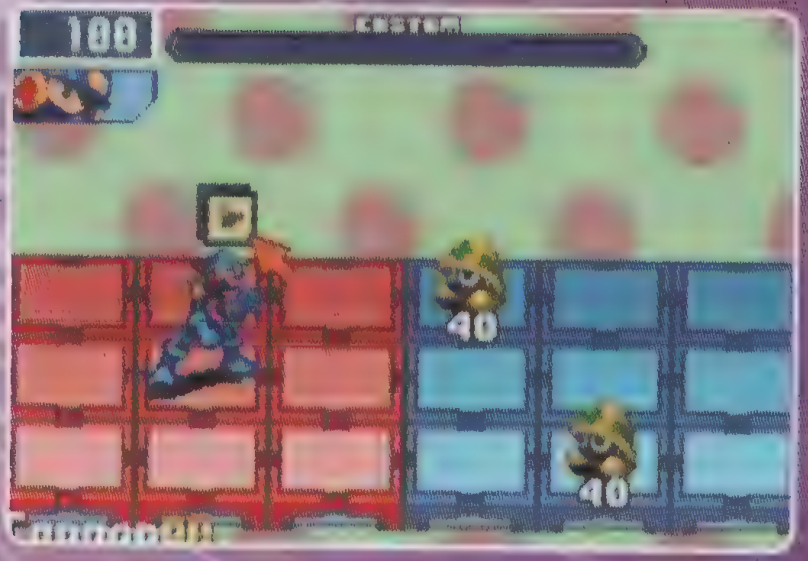
Desde la habitación de Lan podrás conectarte a Internet y explorar este mundo tan fascinante.

LOS CUBOS DE SEGURIDAD

Sirven para que Internet esté libre de virus y otros peligros. Protegen la entrada a las páginas. Si quieres entrar en la de alguien, tendrás que conseguir el "P Code" para desbloquear el cubo de seguridad.

TIENDAS

Aparecerá una pantalla cuando hables con un comerciante de la red. Coloca el cursor encima del objeto que quieras y pulsa el Botón A. Los chips y programas que no tengas aparecen en verde. Pulsa el Botón R para ver una descripción del objeto.



PANTALLA DE BATALLA

- + Panel de Control: mover a Megaman
- Botón A: usar el Battle Chip
- Botón B: disparar con el Buster (mantener pulsado para hacer un megadisparo)
- Botón R o Botón L: ir a la pantalla de configuración de batallas (sólo si está llena la barra)
- START: pausa
- SELECT: no se usa

¡ACCIÓN!

EL MUNDO REAL

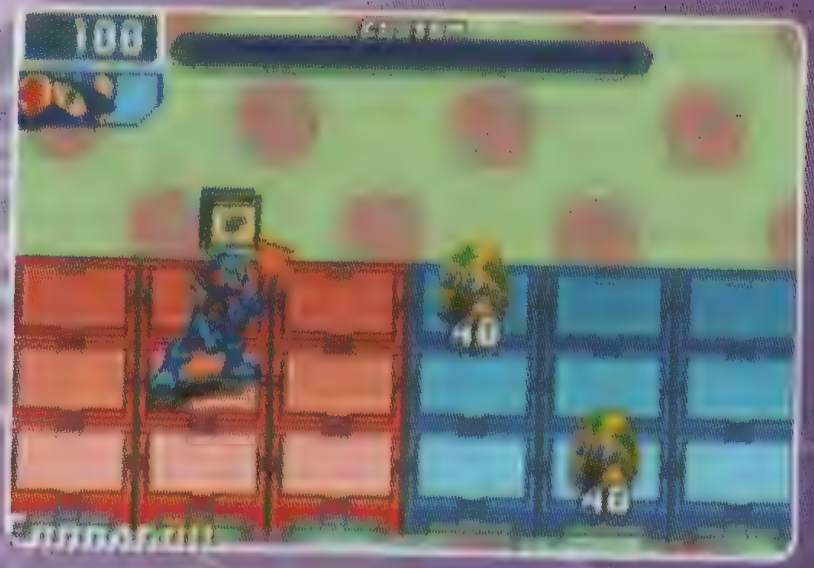
Para atrapar a los piratas informáticos, deberás moverte por el mundo real y por el ciberespacio. En el mundo real controlas a Lan.

HABLAR/EXAMINAR: pulsa el Botón A si quieres hablar con alguna persona cercana o examinar algo que hayas encontrado.

DESLIZARSE: mantén pulsado el Botón B y usa el + Panel de Control para que Lan se deslice como si estuviera patinando.

HABLAR CON MEGAMAN: cuando estés en la pantalla principal, pulsa el Botón L para hablar con Megaman a través del PET. Pídele que te eche una mano si no tienes no idea de lo que hacer.

CONECTARSE: al conectarte, lo que haces es enviar una señal mediante el PET para que Megaman vaya al ciberespacio. Cuando estés en el mundo real, colócate delante de un aparato electrónico, por ejemplo un ordenador, y pulsa el Botón R.



PANTALLA DE BATALLAS

- + Panel de Control: mover a Megaman
- Botón A: usar el Battle Chip
- Botón B: disparar con el Buster (mantener pulsado para hacer un megadisparo)
- Botón R o Botón L: ir a la pantalla de configuración de batallas (sólo si está llena la barra)
- START: pausa
- SELECT: no se usa

¡ACCIÓN!

EL MUNDO REAL
Para atrapar a los piratas informáticos, deberás moverte por el mundo real y por el ciberespacio. En el mundo real controlas a Lan.

HABLAR/EXAMINAR: pulsa el Botón A si quieres hablar con alguna persona cercana o examinar algo que hayas encontrado.

DESLIZARSE: mantén pulsado el Botón B y usa el + Panel de Control para que Lan se deslice como si estuviera patinando.

HABLAR CON MEGAMAN: cuando estés en la pantalla principal, pulsa el Botón L para hablar con Megaman a través del PET. Pídele que te eche una mano si no tienes no idea de lo que hacer.

CONECTARSE: al conectarte, lo que haces es enviar una señal mediante el PET para que Megaman vaya al ciberespacio. Cuando estés en el mundo real, colócate delante de un aparato electrónico, por ejemplo un ordenador, y pulsa el Botón R.

EL CIBERESPACIO

En el ciberespacio controlas a Megaman, quien tendrá que derrotar a todos los jefes y salir de situaciones comprometidas si quiere acabar con los virus.

HABLAR/EXAMINAR: pulsa el Botón A para hablar con los programas e investigar objetos. Asegúrate de analizar todos los "datos misteriosos" repartidos por ahí.

DESLIZARSE: mantén pulsado el Botón B y usa el + Panel de Control para salir corriendo

HABLAR CON LAN: pulsa el Botón L en la pantalla principal para hablar con Lan. No te lo pienses dos veces si te quedas atascado.

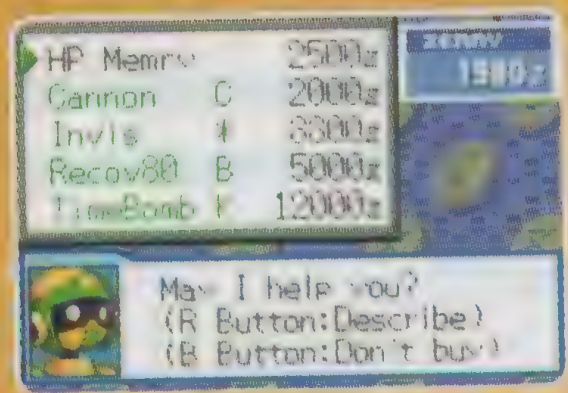
DESCONECTARSE: pulsa el Botón R para sacar a Megaman del ciberespacio. Ten cuidado, a veces no podrás hacerlo.

INTERNET

Desde la habitación de Lan podrás conectarte a Internet y explorar este mundo tan fascinante.

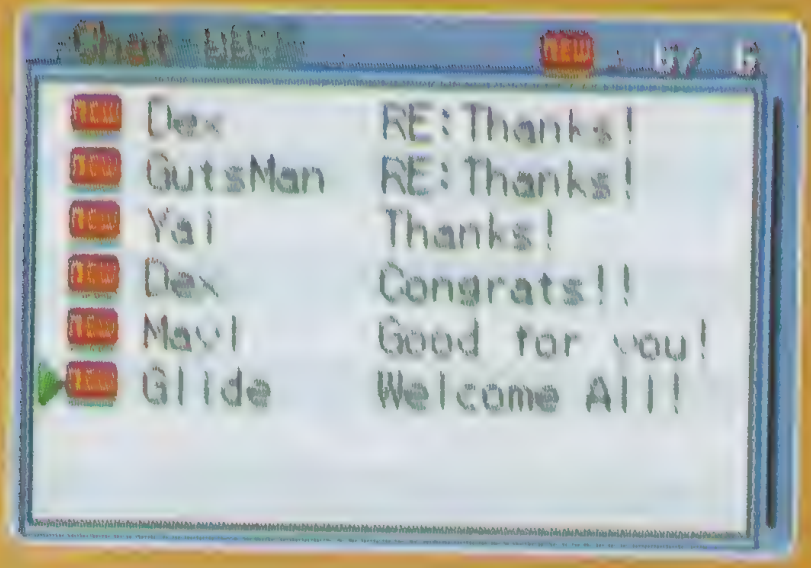
LOS CUBOS DE SEGURIDAD

Sirven para que Internet esté libre de virus y otros peligros. Protegen la entrada a las páginas. Si quieres entrar en la de alguien, tendrás que conseguir el "P Code" para desbloquear el cubo de seguridad.



TIENDAS

Aparecerá una pantalla cuando hables con un comerciante de la red. Coloca el cursor encima del objeto que quieras y pulsa el Botón A. Los chips y programas que no tengas aparecen en verde. Pulsa el Botón R para ver una descripción del objeto.



EL TABLÓN DE ANUNCIOS

Las páginas personales de los amigos de Mayl, Dex y Lan están todas en Internet. Consulta el tablón de anuncios para leerlas y conseguir información útil.

MEGAMAN Y EL CIBERESPACIO

A veces los virus infectan los aparatos electrónicos del mundo real. Conéctate al ciberespacio cuando esto ocurra y envía a Megaman a darlos un buen escarmiento. También te puedes conectar para explorarlo aunque no esté ocurriendo nada peligroso. Busca bien por el mundo real para descubrir todos los puntos de conexión.

LAS BATALLAS

LA PANTALLA DE CONFIGURACIÓN

Si Megaman se encuentra con un enemigo en el ciberespacio, empezará una batalla. Primero irás a la pantalla de configuración, donde podrás elegir con qué chip lucharás. En la lista de selección aparecen cinco chips al azar; tienes que escoger uno. Coloca el cursor encima del que quieras y pulsa el Botón A. Puedes pulsar el Botón R para ver una descripción del chip antes de usarlo.

CÓMO USAR LOS BATTLE CHIPS

Lo normal es que sólo puedas escoger un chip a la vez. Pero si combinas dos iguales como se indica a la derecha, podrás usar hasta cinco chips a la vez y así tener más opciones de ganar la batalla.
(Los chips que no se elijan en grupo aparecerán en gris en la lista).

CÓMO ENVIARLOS

Tras elegir un chip, selecciona OK con el cursor y pulsa el Botón A. Aparecerá la pantalla de la batalla y controlarás ya a Megaman.

UNISON COMMAND ("UNIÓN DE CHIPS")

Esta orden sirve para "unir almas". Cuando hayas elegido un chip que reúna las condiciones del alma con la que se vaya a unir, elige Unison Command. (Más información en la página 116).

ESTADO DE ÁNIMO

El estado de ánimo de Megaman aparece en esta ventana.
Al empezar siempre es NORMAL, pero irá empeorando si le dañan o realiza un contraataque (consulta la página 114).

HUIR

Pulsa el Botón L para huir. Será cuestión de suerte el que puedas escapar o no: cuanto más fuerte sea el enemigo, más difícil.

LAS BATALLAS (CONT)

LA PANTALLA DE BATALLAS

Una vez elegido un chip, aparecerá la pantalla de batallas, que es donde Megaman lucha contra los virus. ¡Usa bien los chips para aplastarlos!

ZONAS DE LUCHA

Megaman se mueve por la zona roja y el virus por la zona azul.
Lo normal es que ninguno pueda entrar en el área del rival, pero gracias a algunos ataques con chips especiales podrás invadir la zona enemiga durante un rato.

ROCK BUSTER

Usa el Botón B para lanzar el Rock Buster. Esta arma tiene munición infinita y cuanto más cerca dispares al enemigo, más fácil te será acertar. ¡Mantén pulsado el Botón B para hacer un disparo superpotente!

CÓMO USAR LOS CHIPS

Pulsa el Botón A para que Megaman reciba la información del chip que hayas elegido en la pantalla de configuración. Éste aparecerá sobre su cabeza. También verás a la izquierda el nombre del chip y la fuerza que tiene.

NIVEL DE FUERZA

El indicador de fuerza irá llenándose poco a poco según transcurra la pelea. Cuando esté lleno, pulsa el Botón L o el Botón R para volver a abrir la pantalla de configuración. Si usas todos los datos de un chip, vuelve a entrar en la pantalla de configuración para equipar a Megaman con más.

LAS BATALLAS (CONT)

PANTALLA DE RESULTADOS

Cuando hayas dejado al enemigo sin puntos de vida (HP), Megaman gana y aparece la pantalla de resultados. Aquí sabrás cuánto ha durado la batalla, el "Busting Level" (nivel de daño) y los datos que has conseguido. El "Busting Level" es un sistema de puntuación para que sepas cómo has luchado.

- LOS SECRETOS DEL "BUSTING LEVEL": irás adquiriendo datos más poderosos cuanto más alto sea tu nivel. Además, podrás conseguir los mismos datos del enemigo si lo haces bien en la batalla y también será más alto el nivel si los derrotas con rapidez. Pero hay muchos más secretos... ¡A ver si los descubres!

CONTRAATAQUE

Cuando el enemigo esté a punto de atacar, podrás frenarlo y golpearlo a la vez mediante el contraataque. El enemigo quedará paralizado si lo haces bien y tendrás la ocasión de darle. Además, el estado de ánimo de Megaman cambiará a "sincronizado" durante el contraataque.

ESTADO DE ÁNIMO

En esta ventana se indica cómo se siente Megaman. Su estado irá cambiando dependiendo de lo que ocurra en las batallas.

es el estado con el que empieza a luchar.

si realizas con éxito el contraataque, el chip que uses será el doble de fuerte en el siguiente turno. Pero Megaman no se volverá "sincronizado" si ya estás utilizando un chip con ataque doble.

Megaman pierde confianza y no puede unir almas.

Megaman se vuelve rojo y se echa hacia atrás. El chip que use en el siguiente ataque sólo será el doble de fuerte.

si el alma de Megaman está llena de maldad, no podrá realizar una unión de chips. Igual ocurre algo inesperado si está a punto de perder.

UNIÓN DE ALMAS

Megaman conseguirá las almas de los enemigos según los vaya derrotando en los torneos. A esto se le conoce como Soul Unison ("unión de almas"). Cada vez que consigas una nueva, aparecerá una marca Navi en la pantalla del PET. Puedes unir las almas que tengas cuando vayas a luchar. Cuando estés usando alguna, Megaman se transformará y adoptará el aspecto que tenía el enemigo a quien pertenecía antes el alma. También tendrá las mismas habilidades especiales que él.
Megaman volverá a su estado original pasados tres turnos y no podrá usar otra vez la misma alma en esa batalla.

Este es el sistema de chips que se emplea en la unión de almas:

- ROLL SOUL: recuperación
- GUTS SOUL: demolición
- WIND SOUL: viento
- SEARCH SOUL: invisibilidad
- FIRE SOUL: fuego
- THUNDER SOUL: electricidad

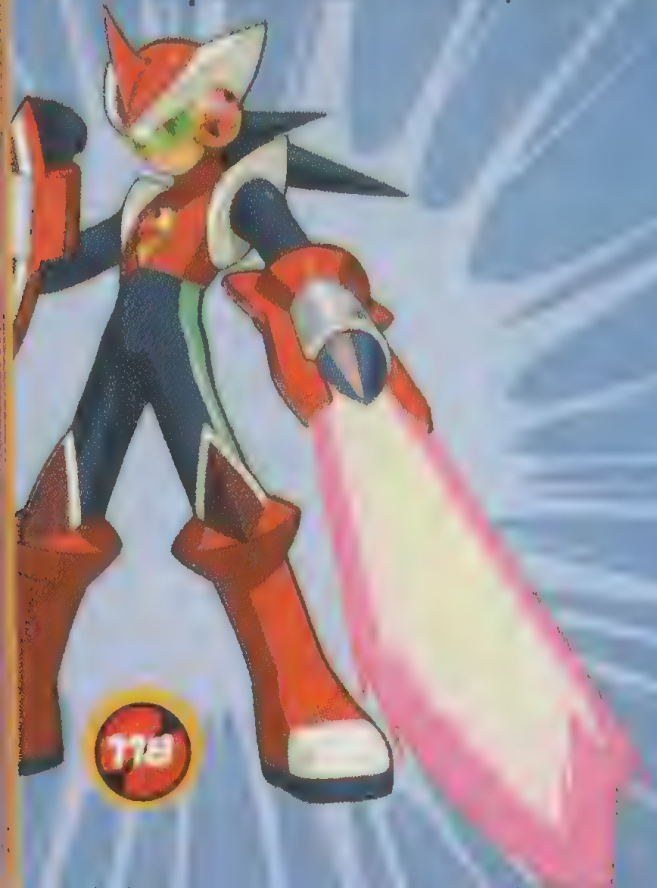
UNISON COMMAND ("UNIÓN DE CHIPS")

Cuando hayas seleccionado el chip y el alma que quieras unir, elige la opción de "Unison Command" que aparece en la parte inferior de la pantalla de configuración. (No puedes usar esta opción con chips normales). Verás que el chip se transformará a "Unison Chip". Selecciona OK para ir a la batalla y ya lo podrás usar de forma automática.

BLUE SOULS

BLUE SOUL

TIPO: ninguno
ATAQUE PROGRAMADO: Wide Sword (espada de hoja ancha)
CARACTERÍSTICAS: escudo con el Botón B + 4. Usa chips compatibles con este alma para hacer un ataque programado y así desatar un espadazo con doble poder de ataque.



NUMBER SOUL

TIPO: ninguno
ATAQUE PROGRAMADO: Cyclo Bomb (bomba ciclón)
CARACTERÍSTICAS: cuando te transformes, aumentará en 10 el poder de los chips que no sean de ataque. Puedes elegir un máximo de 10 chips en la pantalla de configuración.

AQUA SOUL

TIPO: acuático
ATAQUE PROGRAMADO: Aqua Shot (disparo acuático)
CARACTERÍSTICAS: cuando uses el ataque programado, los chips acuáticos tendrán el doble de fuerza.

METAL SOUL

TIPO: ninguno

ATAQUE PROGRAMADO: Metal Punch (puñetazo metálico)

CARACTERÍSTICAS: el ataque Buster se convierte en ataque Break Buster, con lo que será mucho más fácil derribar al enemigo. Cuando uses el ataque programado, los chips "Break" tendrán el doble de fuerza.

JUNK SOUL

TIPO: ninguno

ATAQUE PROGRAMADO: Poltergeist

CARACTERÍSTICAS: cuando te transformes, el enemigo entrará en un estado de confusión. Los "Junk Chips" (chips ya usados antes en la batalla) aparecen en la pantalla de configuración.

WOOD SOUL

TIPO: madera

ATAQUE PROGRAMADO: Winter Wind (viento invernal)

CARACTERÍSTICAS: ¡para tener más potencia, une "Wood chips" con chips que no tengan atributos!

LA PANTALLA DEL "PET"

Cuando estés en la pantalla principal, pulsa START para abrir la pantalla del "PET".

LA CARPETA DE CHIPS

En esta carpeta se guardan los chips que luego usarás en las batallas.
Al principio sólo tienes una carpeta y la podrás editar a tu antojo.
A lo largo de la partida conseguirás un máximo de dos carpetas y además una secundaria, pero no podrás editar esta última. (Las carpetas que recibas de otros personajes se pueden editar).

- La carpeta que estés llevando en ese momento llevará la palabra "EQUIP". Si quieres llevar una carpeta distinta, elígela, pulsa el Botón A y selecciona la opción "EQUIP".

- Para editar una carpeta, pulsa el Botón A después de escogerla y selecciona "EDIT". Entrarás en la pantalla de edición de carpetas.

PANTALLA DE EDICIÓN DE CARPETAS

Usa ⬅/➡ en el + Panel de Control para ver los chips y la carpeta. Pulsa ⬆/⬇ en el + Panel de Control para elegir un chip y luego escoge el otro chip con el que quieras intercambiarlo. Pulsa el Botón A dos veces para enviarlos.
Usa START para ordenar los chips y el Botón L o el Botón R para cambiar de página.

TIPOS DE BATTLE CHIPS

Hay 3 clases de Battle Chips dependiendo de su poder:

- Regular Chips (normales): gris
- Clase Mega: azul
- Clase Giga: rojo

LA PANTALLA DEL "PET" (CONT)

REGLAS DE LA CARPETA

- Llena siempre todas las carpetas al máximo, es decir, con 30 chips.
- Sólo puedes llevar 4 chips del mismo tipo. (Los chips con el mismo nombre serán considerados como iguales aunque tengan un código distinto).
- Puedes poner un máximo de cinco chips de la clase Mega, pero sólo uno de la clase Giga. Todos tienen que ser diferentes.

CHIPS NORMALES

Los chips normales son los que tienes al empezar la partida y los primeros que aparecen en la lista de selección de chips. Elige bien estos chips para que luego las batallas te sean más fáciles. Cuando hayas abierto una carpeta, coloca el cursor sobre el chip que quieras usar como normal y pulsa SELECT. Aparecerá un borde alrededor: significa que lo usarás en la siguiente batalla. Sin embargo, no podrás coger ningún chip normal si no te queda suficiente memoria. Algunos objetos sirven para aumentar la capacidad de la memoria. (Consulta la página 131).

SUBCHIPS ("CHIPS SECUNDARIOS")

Puedes usar los chips secundarios en el ciberespacio y conseguirlos en la tienda y a partir de los "datos misteriosos". A diferencia de los Battle Chips normales, desaparecerán una vez utilizados.

- MINI ENERGY: recuperas 50 puntos de HP.
- FULL ENERGY: recuperas todos los HP.
- STEALTH DASH: sólo te encontrarás durante un rato con virus peligrosos.
- UNTRAP: quita las trampas colocadas en los datos misteriosos.
- ENEMY SEARCH: puedes buscar a los virus cercanos y luchar contra ellos.
- OPEN LOCK: desbloquea datos misteriosos.

ARCHIVO DE CHIPS

Aquí están archivados todos los Battle Chips que hayas conseguido: los puedes ver siempre que quieras. Están ordenados por clase y los normales irán primero en la lista. Pulsa ➡ en el + Panel de Control para cambiar el orden de las clases Mega, Giga y "P.A Memo". Si un chip tiene varias estrellas, significa que es más raro que los demás. ¿Serás capaz de conseguirlos todos?

P.A. MEMO ("AVANCES DEL SISTEMA")

Sirve para ver las combinaciones de los "Program Advances" ("avances del sistema"). (Consulta la página 129). Sólo verás los avances que hayas activado antes.

MEGAMAN

Comprueba el nivel que tiene Megaman según vayas avanzando en la partida. Desde esta pantalla puedes acceder al "Navi Customizer" ("programa de configuración del Navi") y a la pantalla de récords.

PANTALLA DE RESULTADOS

En esta pantalla puedes ver el récord de "Busting Level S" de cada uno de los Navis. Consulta las puntuaciones "My Record" (mi récord) y BM Record (récord BLUE MOON) y compáralas con las de tus amigos.

Cuanto más alto sea el récord BM, más fuerza tendrá el ataque del chip SP del Navi.

¡Venga, a ver quién es el mejor jugador de Megaman BLUE MOON!

• E-MAIL: leer los mensajes de correo que le llegan a Lan. Pulsa ⬆/⬇ en el + Panel de Control para elegir uno y leerlo.

Pulsa el Botón L y el Botón R para cambiar de página.

• KEY ITEMS: consulta los objetos que tienes en tu poder.

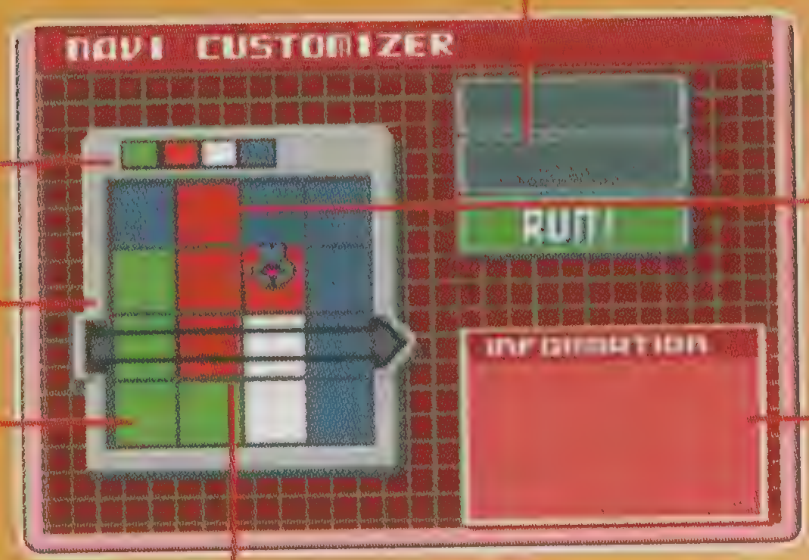
Usa el + Panel de Control para ir cambiando de objeto.

• COMMUNICATION: lucha contra otro amigo o intercambia chips.

(Consulta la página 127)

• SAVE: guarda la partida. Elige CONTINUE en el menú principal para continuar una partida guardada.

CÓMO PERSONALIZAR EL "NAVI"



CÓMO PERSONALIZAR LOS NAVI

Según avances en el juego, tu PET conseguirá la habilidad de personalizar el Navi. Gracias a esto, podrás compilar varios programas y así fortalecer tu Navi.
Para entrar en la pantalla de personalización, primero abre la pantalla PET, luego la pantalla de Megaman y por último elige la opción NAVI CUSTOMIZER.

• Pulsa ⬆/⬇ en el + Panel de Control para moverte por la lista y elegir el programa que quieras instalar. Pulsa el Botón L y el Botón R para cambiar de página. Las piezas seleccionadas aparecerán en la parte superior del mapa de memoria.
Pulsa el Botón A para colocarlas en su sitio.
• Para quitar piezas que hayas puesto antes en la memoria, pulsa ⬅ en el + Panel de Control. El cursor se colocará en la parte superior de la memoria. Cuando vayas a quitar un programa, aparecerán las opciones RETURN/MOVE. Elige RETURN ("ELIMINAR").
Si eliges "MOVE", volverás a colocar el programa en la memoria. Pulsa SELECT para quitar todas las piezas a la vez.

REGLAS DE PROGRAMACIÓN

Hay cuatro reglas para poder programar. ¡Tienes que seguirlas al pie de la letra si quieres ser un buen informático!

- REGLA 1: debes pegar las piezas en la parte superior de la línea de comandos.
- REGLA 2: las partes positivas (en forma de cruz) no podrán tocar la parte superior de la línea de comandos.
- REGLA 3: sólo puedes colocar juntas dos partes del mismo color.
- REGLA 4: puedes instalar un máximo de 4 programas de diferentes colores, que aparecerán en la parte de arriba del mapa de memoria.

RUN ("EJECUTAR")

Cuando hayas creado un programa, elige "RUN". (Pulsa START para acceder a la opción "RUN"). El programa estará listo cuando aparezca OK.

¡PROGRAMAS ERRÓNEOS!

¡OJO! Si no sigues bien las reglas, se producirá un "bug" (error de programación) y Megaman funcionará mal. Los "bugs" siempre son errores cometidos durante la programación: verás que Megaman tendrá algunos "problemas" durante las batallas y que los otros programas instalados dejarán de funcionar. Sin embargo, puede ser una buena estrategia luchar con un Megaman mal programado... ¡Es cosa tuya!

CONEXIÓN MULTICARTUCHO

Gracias al cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (de venta por separado), podrás intercambiar programas o chips y luchar contra un amigo. ¡Verás qué divertido! Conecta bien las Game Boy Advance™ siguiendo las indicaciones de la página 100. Una vez hecho, elige "NETWORK" en la pantalla PET y a continuación guarda la partida. Cuando haya terminado la batalla o hayas intercambiado algo, los datos se guardarán de forma automática.

LAS BATALLAS EN CONEXIÓN MULTICARTUCHO

¡Disputa una batalla con algún amigo!

1. **Hay tres modos distintos:**

- **SINGLE BATTLE: un único duelo.**
- TRIPLE BATTLE: al mejor de 3 batallas.
- GREAT BATTLE: batalla triple especial (este modo sólo aparece cuando te hayas completado el juego y hayas desbloqueado este modo en la pantalla de resultados).

2. **Elige el tipo de batalla:**

- PRACTICE: las victorias y derrotas no cuentan.
- ACTUAL: ¡ahora sí que importa si ganas o pierdes! Además, el que gane podrá elegir un chip del perdedor. (Si sólo le queda un chip de la clase Giga, no se lo podrás quitar).

3. La batalla comienza cuando los dos jugadores hayan seleccionado el mismo modo de juego.

Estas son las reglas:

- Gana el jugador que consiga dejar a cero la vida del contrario.

• El turno número 15 será el último aunque aún te quede vida. Al final se comparará el daño hecho y el daño recibido El que haya causado más daño total, gana (no importa cuánta vida te quede al final).

COMPARE (COMPARAR)

• LIBRARY (ARCHIVOS): si comparas archivos y ves que el amigo tiene chips que tú no tienes, el nombre de ese chip quedará registrado en tu memoria. Una vez conocido el nuevo chip, lo podrás conseguir pidiéndoselo a Mr. Higsby. (Consulta la página 133).
• RÉCORDS: compara los récords de tiempo Blue Moon con tus amigos para ver quién es mejor. Cuanto más alto sea el record, más fuerza tendrá el Navi. Es una buena idea compartir tus poderes con los demás amigos de BLUE MOON.

LOS INTERCAMBIOS

• INTERCAMBIO DE BATTLE CHIPS: intercambia chips con un amigo de uno en uno (no podrás intercambiar chips de la clase Giga). Después de que hayáis elegido los dos cuáles queréis cambiar, seleccionad YES. Si lo que quieres es dar un chip al otro jugador, tú tienes que seleccionar YES y el amigo NONE.
• INTERCAMBIO DE PROGRAMAS: cuando hayas conseguido personalizar tu Navi, también podrás intercambiar programas con un amigo. Tenéis que elegir la opción PROGRAMS y después YES para completar el intercambio.

WAITING ROOM (PUNTO DE ENCUENTRO)

En el punto de encuentro puedes recibir y enviar almas y Navis de los demás amigos de Megaman Battle Network 4.
• ACCEPT: recibes Navis de tus amigos. Veras sus iniciales (3 letras o números) cuando lo recibas. El Navi recordará cómo luchaba tu amigo. Puedes registrar un máximo de siete Navis. Si vas al tablón de la tienda de Mr. Higsby's y comienzas un Free Tournament (Torneo libre), podrás también participar en un torneo en red con los Navis. **(Consulta las páginas 128 y 131).**
• EN ROUTE: envía almas y Navis a algún amigo.

LOS TORNEOS LIBRES

Consulta a menudo el tablón de la tienda de Mr. Higsby. Aquí podrás apuntarte a torneos libres, en los que jugarás contra los otros Navis que hayas recibido de tus amigos en el punto de encuentro (el número máximo de participantes es 8 tú incluido). Si no hay ocho Navis disponibles en el punto de encuentro, jugarás en modo Normal Navi o Heel Navi.
El torneo se desarrolla por turnos y puedes ver a los demás Navis jugar cuando no te toque a ti.

Si quieres saltarte los combates de los demás, pulsa SELECT. Recibirás un premio si ganas el torneo libre, que dependerá de a quién te enfrentes en la final. Así que ya sabes: ¡reúnete con tus amigos y montad un torneo! ¡Mola mucho!

LOS SECRETOS DE LOS "BATTLE CHIPS"

Para ganar, la mejor estrategia es saberlo todo sobre cómo obtener chips diferentes y potentes. Sigue leyendo...

PODER DE ATAQUE

Es el daño que puede hacer un chip al enemigo en cada turno.

Lo normal es que cuanto mayor, mejor, pero esto no siempre cierto, ya que su potencia dependerá a veces de las circunstancias. Esto quiere decir que tendrás que usar chips distintos según la situación. (En los chips defensivos no aparecerá ningún porcentaje indicando su poder de ataque, ya que carecen de él).

TIPOS DE CHIP

Hay 12 chips diferentes, cada uno con sus propias características. Los necesitas para poder unir almas. Se dividen en cuatro categorías: fuego, agua, electricidad y madera, que son compatibles entre sí. Harás el doble de daño si usas un chip contra un enemigo que esté equipado con uno de la misma categoría.

CÓDIGOS DE LOS CHIPS

Los códigos están formados por varias letras. Puedes elegir chips con el mismo código aunque sean de distinto tipo. Algunos códigos tienen asteriscos en lugar de letras. Estos son comodines que puedes combinar con cualquier otro chip.

LAS MEJORAS DEL PROGRAMA

Tras la combinación de algunos chips surgen tipos totalmente nuevos. Esto se conoce como "mejora de programas". Intenta todas las combinaciones que se te ocurran, serán muy útiles. Cuando descubras una, se guardará en la "P.A. Memo" de tu archivo de datos.

EL COMERCIO DE CHIPS

MÁQUINAS DE CHIP

Si metes varios chips en una máquina expendedora, saldrá uno nuevo al azar. Justo en este momento la partida se guardará de forma automática.

COMERCIANTE DE NÚMEROS

El comerciante de números trabaja en la tienda de Mr. Higsby. Puedes decirle un código de 8 cifras. Si la máquina acepta ese código, el comerciante te dará objetos y chips (un premio por número). Descubrirás más sobre estos códigos según vayas avanzando en la partida...

COMERCIANTE DE ERRORES

Si le llevas a un comerciante una pieza de código erróneo, te la cambiará por un chip nuevo.

OBJETOS Y TORNEOS

OBJETOS

OBJETOS POTENCIADORES DE MEGAMAN

- HP MEMORY: aumenta el valor máximo de vida de Megaman en 20.
- REGULAR UP: aumenta la capacidad de la memoria en tres unidades.
- EXPANDED MEMORY: aumenta el tamaño del mapa de memoria para personalizar Navis.
- SUB MEMORY: aumenta en 1 la cantidad de chips secundarios que puedes llevar.

OTROS OBJETOS

- P CODE: desbloquean el código de los cubos de seguridad. (Estos objetos los suele dar la gente).
- BUG FRAGMENTS: están repartidos por todo el ciberespacio en forma de datos misteriosos.

TORNEOS

En este juego competirás a lo largo de tres torneos distintos:

- Denson Town Tournament
- Eagle Tournament
- Blue Moon Tournament

El cuadro del torneo nunca es fijo y las rondas se sortean antes de empezar. Por eso hay muchas combinaciones de batallas distintas entre tus amigos y sus almas. Una de las misiones del Navi es llegar hasta el final. Hay tantas cosas dentro del juego que seguro que cuando te hayas acabado los 3 mundos por primera vez, aún te quedará bastante por ver. Si quieres enfrentarte a Navis contra los que no hayas luchado en la primera partida, selecciona CONTINUE en la pantalla final. A continuación, elige la opción BEGIN 2ND ROUND. Así podrás volver a jugar por segunda vez con el mismo nivel y los mismos chips que haya conseguido Megaman antes.

GUÍA PARA GANAR

¡TEN CUIDADO CON LA VIDA (HP)!

Incluso aunque ya hayas terminado una batalla, no podrás recuperar siempre los puntos de vida. No te olvides de usar los chips de recuperación y otros chips secundarios cuando estés en mitad de una lucha cibernética para recuperar energía. También podrás recuperarla cuando aparezca una bola de energía en la pantalla de resultados.

¡CONSERVA EL ESTADO DE ÁNIMO SINCRONIZADO!

El estado de ánimo se vuelve otra vez normal cuando acabes una batalla. Pero si la terminas en estado "sincronizado", empezarás la siguiente batalla en este estado de ánimo. Volverás también al estado normal cuando, por ejemplo, te desconectes o te enfrentes a los jefes.

¡NO DEJES DE EXPLORAR!

Te será más fácil ganar si sabes moverte bien por todos los terrenos. Por ejemplo, los muros de hierba prenden con facilidad, lo que significa que los chips con el atributo "fuego" tendrán el doble de potencia. También serán el doble de fuertes los chips "eléctricos" usados sobre una pared de hielo.

HABLA CON MEGAMAN

Si no sabes qué hacer o estás en un lío, pulsa el Botón L para hablar con Megaman. Te dará consejos.

DESCANSA

Si no tienes nada que hacer, descansa un poco en la habitación de Lan. Cuando te despiertes, será un nuevo día... ¡y comenzará una nueva aventura!

¡CUIDADO CON LOS ERRORES INFORMÁTICOS!

Puede haber errores cuando configures el Navi para luchar. Comprueba bien el estado del PET en la pantalla de Megaman. Cambiará de forma si hay algún error.

EL SERVICIO DE PETICIÓN DE MR. HIGSBY

Prueba el servicio de petición de chips de Mr. Higsby. En el archivo verás una lista con los chips disponibles, podrás elegir cualquiera que tenga nombre. Añádelos a tu propio archivo para luego poder usarlos. Pero recuerda: no podrás conseguir todos los chips.

¡ÚNETE CON LOS DEMÁS AMIGOS DE BLUE MOON!

El poder de ataque SP del chip depende del récord de tiempo que tengas. Cuanto mejor sea el tuyo y el de los demás amigos de Blue Moon, más fuerte será el ataque SP. ¡No dejes de comparar los récords!

¡LUCHA CONTRA LOS JUGADORES DE RED SUN!

Cuando hayas ganado la Great Battle la primera vez, aparecerá el chip Meteor Blue Moon de la clase Giga y lo podrás conseguir. Su fuerza dependerá del resultado de la batalla. ¡No dejes de retar a tus amigos de RED SUN a la Great Battle!

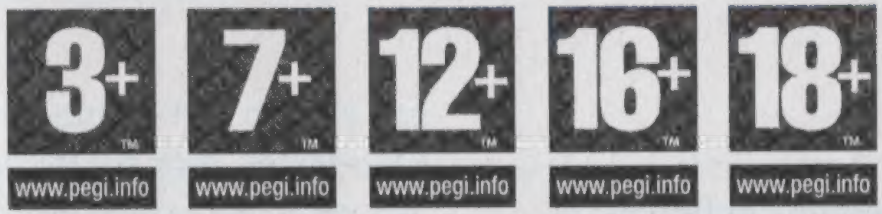
PUNTO DE ENCUENTRO PARA NAVIS

Si hay un Navi RED SUN en el punto de encuentro, se unirá a los torneos del juego. ¡Intenta conseguir todos los Navis!

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:

BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE

DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION

DRUGS
LES DROGUES

FEAR
LA PEUR

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL

VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CAPCOM®

megaman-central.com

CE EUROPE LTD. 9TH FLOOR,
26–28 HAMMERSMITH GROVE, HAMMERSMITH,
LONDON W6 7HA

©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.